ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО

QUAKE II™

Джонатан Мендоза, Деннис Фонг (Thresh) и Кенн Хванг (Spear)

СТРАТЕГИИ и СЕКРЕТЫ

Официальное руководство от

id

Описание стратегии многопользовательской игры от

Thresh

ДИАЛЕКТИКА

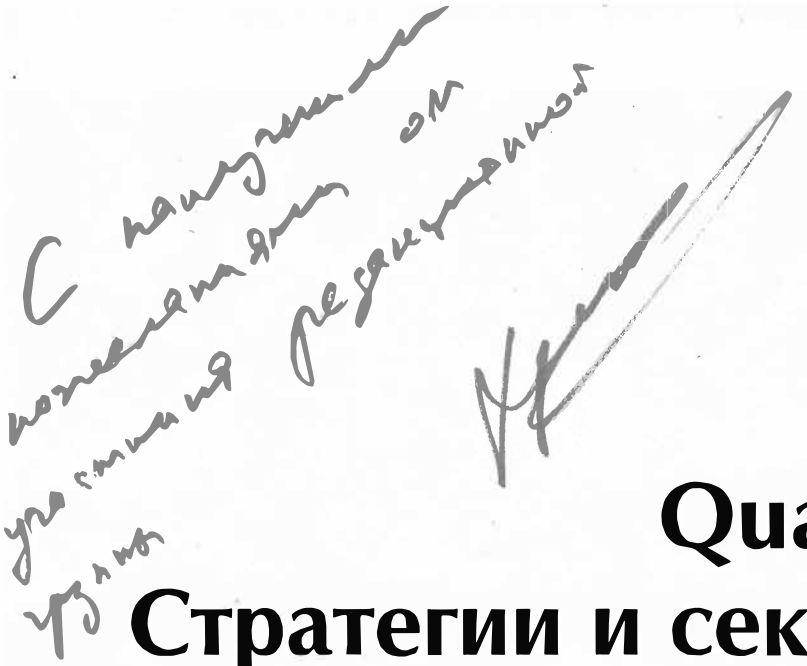
Навигатор игрового мира

- Самые свежие новости и обзоры новейших компьютерных игр, игровых технологий.
- Ориентирован исключительно на пользователей IBM-совместимых компьютеров.
- Внушительный объем – 208 страниц.
- Разнообразное содержание, постоянный поиск новых идей и подходов.
- Удобная система рейтингов, способная адекватно отразить все плюсы и минусы той или иной игры.
- Открыт официальный сайт Навигатора Игрового Мира. Некоторые из статей доступны для чтения на сайтах ИнфоАрт.

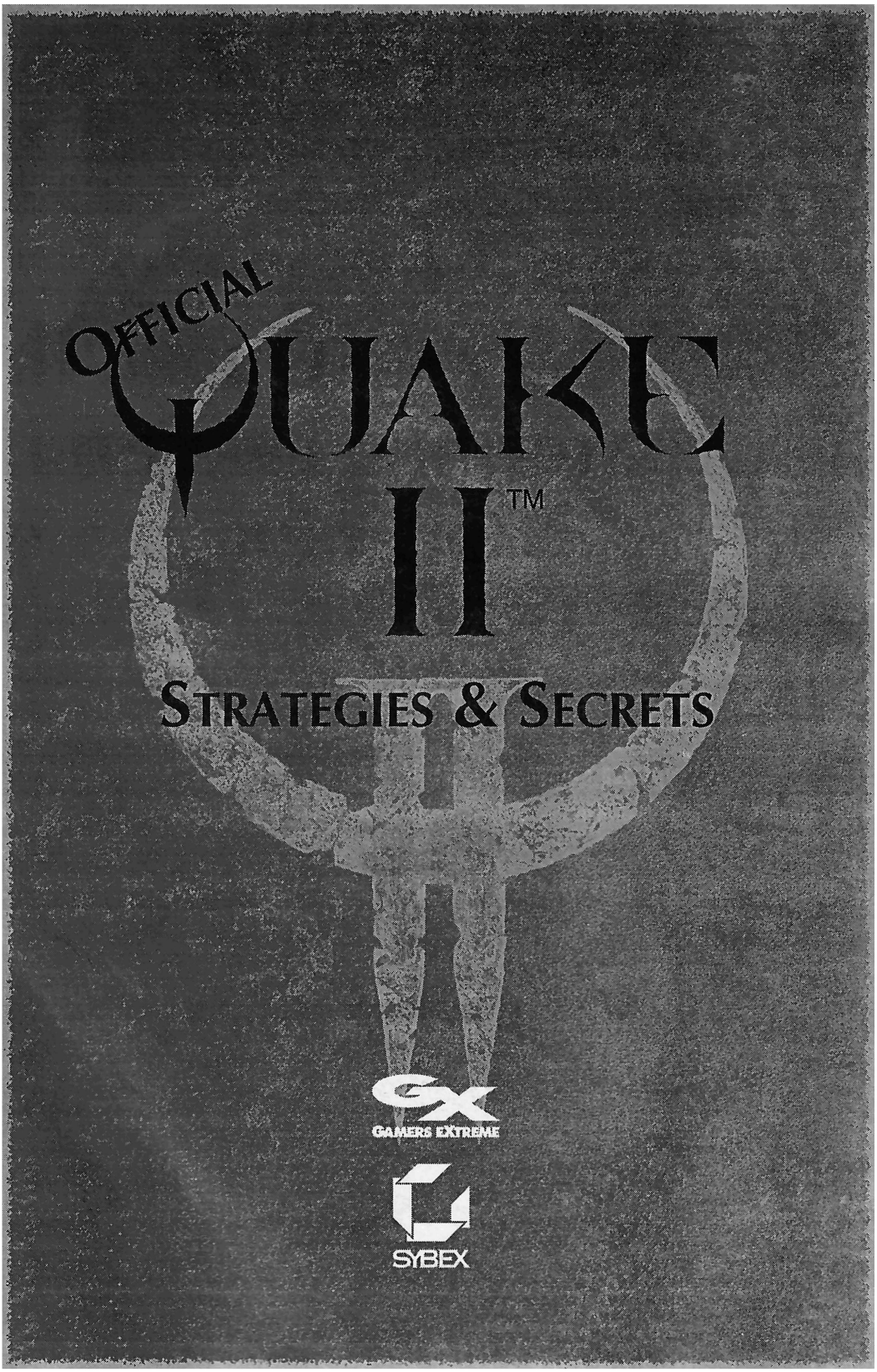
Телефоны для коммерческих предложений и рекламы:
тел/факс (095) 475-4917, тел. (095) 190-9768.

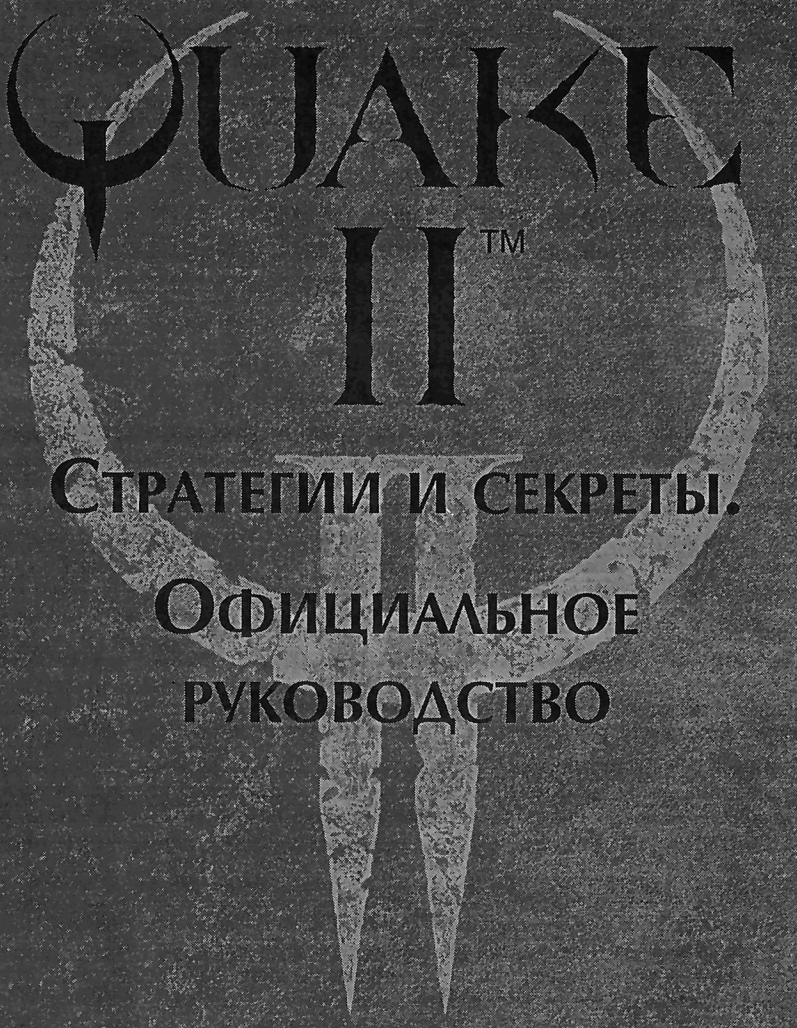
Теперь на WWW

HTTP://WWW.GAMENAVIGATOR.COM



Quake II. Стратегии и секреты. Официальное руководство


OFFICIAL
QUAKE
II™
STRATEGIES & SECRETS
GX
GAMERS EXTREME
SYBEX



Стратегии и секреты. Официальное руководство

ДИАЛЕКТИКА
Киев • Москва • Санкт-Петербург
1998

ББК 32.973.2
М50

Издательство "Диалектика"
Зав. редакцией канд. физ.-мат. наук *А.А. Минько*
Перевод с английского *Р.И. Хархалиса, И.Б. Тараброва, С.В. Ющенко*

Под редакцией *А.Н. Драченко "RivALL"*

По общим вопросам обращайтесь в издательство "Диалектика" в Киеве
по телефонам: 261-5936, 261-5643, факс 227-1456

Internet: info@dcp.kiev.ua, http://www.dcp.kiev.ua
Для оптовых закупок и заказов по почте: diamail@dcp.kiev.ua
либо
в России: Москва-419, 117419, а/я 10, тел./факс 955-5288, 955-5397
в Украине: Киев-6, 252006, а/я 100, тел./факс 268-6027, 230-2667, 261-9287

Мендоза, Джонатан, **Фонг**, Деннис, **Хванг**, Кенн.
М50 Quake II. Стратегии и секреты. Официальное руководство. Пер. с англ. — К.; М.; СПб. : Диалектика, 1998. — 288 с. : ил. — Парал. тит. англ.

ISBN 966-506-142-9 (рус.)

Игра Quake II — настоящее произведение искусства поистине великих программистов и дизайнеров фирмы id Software. Если вы сидите за компьютером до утра, но не можете найти последний секрет на уровне — эта книга определенно для вас. Здесь описана стратегия прохождения каждого уровня и собраны описания абсолютно всех таинственных мест.

Тем, кто уже прошел Quake II до конца, эта книга тоже сослужит добрую службу. Чемпион мира по игре в Quake рассказывает о своих излюбленных приемах, которые помогли ему выиграть "Феррари" у ведущего программиста id Software — Джона Кармака. Глава о консоли Quake II и приложение помогут выжать из вашего компьютера всю мощь до последней капли, а также настроить игру по своему желанию.

ББК 32.973.2

Все названия программных продуктов являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм.

Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на это нет письменного разрешения издательства SYBEX Inc.

Copyright © 1998 by Dialektika Computer Publishing.
Original English language edition copyright © 1997 by SYBEX, Inc.
All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.
This edition published by arrangement with the original publisher, SYBEX Inc., 1151 Marina Village Parkway, Alameda, CA 94501, USA.

QUAKE II™ © 1997 Id Software, Inc. All Rights Reserved. QUAKE® is a registred trademark of Id Software, Inc. QUAKE II™, the Id Software™ name, the Q II™ logo and the id™ logo are trademark of Id Software, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.
Gamers Extreme and the Gamers Extreme logo are trademarks of Gamers Extreme.

ISBN 0-7821-2212-4 (англ.)
ISBN 966-506-142-9 (рус.)

© SYBEX, Inc., 1998
© Издательство "Диалектика", 1998

Посвящения

Джонатан. Все! Свершилось! Спасибо за твою любовь, Кристина.
Деннис и Кенн. Посвящается нашим семьям. Спасибо за понимание и поддержку.

Благодарности

Джонатан. Все еще нахожусь под впечатлением от *Quake II*. Я уверен, что истинные фанаты игры придут от нее в восторг. И все это благодаря необычайному таланту команды *id Software* — Джона Кармака (John Carmack), Брэндона Джеймса (Brandon James), Поля Жаке (Paul Jaquays), Кевина Клауда (Kevin Cloud), Адриана Кармака (Adrian Carmack), Пола Стида (Paul Steed), Брайана Хука (Brian Hook), Американа Мак-Ги (American McGee), Кристиана Анткова (Christian Antkow) и Тома Уиллитса (Tom Willits). Каждая строчка кода, каждый пиксель, каждый элемент дизайна свидетельствуют об их таланте и профессионализме. Сложность и интеллектуальность *Quake II* превышают все созданное до сих пор. Я благодарен Баррету Александеру (Barret Alexander), Тодду Холленшеду (Todd Hollenshead) и Донне Джексон (Donna Jackson) за то, что они позволили мне воспользоваться своим офисом и холодильником. Как и в прошлых проектах издательства *Sybex*, я должен поблагодарить за плодотворное сотрудничество группу профессионалов: Дэна Броднитца (Dan Brodnitz), Роджера Стюарта (Roger Stewart), Кима Эскью (Kim Askew), Джонатана Лаукса (Jonathan Loucks) и Тори Мак-Лерн (Tory McLearn) из команды *Labrecque*. Я могу произносить только слова благодарности в адрес соавторов этой книги: Денниса Фонга (Dennis Fong), известного под прозвищем Thresh, и Кенна Хванга (Kenn Hwang), человека, который может определить неисправный сетевой кабель, едва увидев его. Эти двое ребят сделали из книги настоящий шедевр. Возвращайтесь в Остин и на этот раз постарайтесь выбраться из гостиничного номера.
Деннис и Кенн. Мы хотели бы поблагодарить *id Software* за создание новой отличной игры и за бесчисленные бессонные ночи,

проведенные нами за ней со времен выхода *Quake I*. Это не забывается. Еще мы благодарим Дэна Бродницца. Без его упорства и самоотверженности эта книга не появилась бы. И наконец, мы благодарны Питеру Киму (Peter Kim), Лайл Фонг (Lyle Fong), Джоел Даунс (Joel Downs), Брайанту Фонгу (Bryant Fong) и другим сотрудникам, помогавшим нам в работе над этой книгой.

От издателя. Эта книга заслуживает особой похвалы: Джонатан Мендоза (Jonathan Mendoza), Деннис Фонг и Кенн Хванг работали так много, как только способен работать человек, чтобы преподнести читателю отличные стратегии, превосходный текст и потрясающие копии экрана в самые сжатые сроки (постоянно курсируя между Оклендом, Далласом и Остином). Когда вы читаете эти строки, представьте себе Джонатана, едущего с компьютером в Даллас, и Денниса с Кенном, набирающих текст в гостиничном номере в Остине. Без их самопожертвования, любви к играм и таланта эта книга никогда бы не появилась на свет.

Оглавление

ЧАСТЬ 1. ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЛАГЕРЬ

ГЛАВА 1
Орудия войны 12

ГЛАВА 2
Узнай врага 26

ЧАСТЬ 2. БОРЬБА СО СТРОГГАМИ

ГЛАВА 3
Стратегии одиночной игры 42

ГЛАВА 4
Миссия первая. Установите канал связи с центром управления 50

ГЛАВА 5
Миссия вторая. Уничтожьте поезд снабжения Строггов 74

ГЛАВА 6
Миссия третья. Выведите из строя сеть безопасности, защищающую промышленный центр 90

ГЛАВА 7
Миссия четвертая. Исследуйте шахты и найдите вход на завод 112

ГЛАВА 8
Миссия пятая. Уничтожьте перерабатывающий завод Строггов 128

ГЛАВА 9
Миссия шестая. Проникните на главный реактор Строггов и уничтожьте его 138

ГЛАВА 10
Миссия седьмая. Закройте дверь Главного ангара и уничтожьте генератор черной дыры 158

ГЛАВА 11
Миссия восьмая. Нейтрализуйте систему связи предводителя Строггов .178

ГЛАВА 12
Уровни боссов. Уничтожьте предводителя Строггов 192

ЧАСТЬ 3. ВЛАДЕНИЯ ОТКРЫТЫ

ГЛАВА 13
Стратегическое руководство по многопользовательской игре 200

ГЛАВА 14
Консоль Quake II 248

ПРИЛОЖЕНИЕ
Повышение производительности системы 274

Введение

Он пришел. От него не спрятаться. С ним невозможно бороться. Вы отчаянно ищете вокруг признаки жизни, но видите только опустевшие улицы, запертые двери и закрытые окна. Сопротивление только продлит агонию. Вы запираетесь у себя дома, зная, что через несколько минут вы тоже пойдете на его зов. *Quake II* поглотит вас.

Порожденный извращенными умами парней из *id Software*, *Quake II* ворвался в мир игр как лучший из трехмерных боевиков от первого лица.

Высадка на Строггос

Никто не думал, что первый контакт произойдет именно таким образом. Строгги напали неожиданно, уничтожая отдаленные форпосты и космические станции, быстро продвигаясь к более крупным колониям на различных планетах, а затем и к Земле. Они не оставляли после себя ничего, собирая человеческие жертвы, как урожай необходимого им органического сырья для продления существования их киборгированной расы. Линкоры Строггов превратили города Земли в руины и уничтожили миллионы людей. Тела погибших и умирающих были погружены в трюмы транспортных кораблей и отправлены на планету Строггос на "переработку". Остатки когда-то грозных вооруженных сил Земли испуганы и дезорганизованы. Но осталась непоколебимой одна истина: человечество не уйдет в небытие молча. Используя межпланетные порталы киборгов, Земля послала своих лучших солдат на Строггос, чтобы сделать последний ход в этой игре. Начинается ответный удар.

Что можно найти в этой книге

Слушай, салага! Строгги отличаются от обычных плохих парней с твоей улицы. Если ты не хочешь, чтобы из тебя приготовили вкусное рождественское блюдо для Строггов, пора, наконец, выплюнуть жвачку и перестать ухмыляться.

В однопользовательском или многопользовательском режиме — в любом случае — ты получишь больше адреналина, чем заказывал. Хочешь пройти курс выживания? Он начинается в тренировочном лагере.

Часть I. Тренировочный лагерь

Здесь ты научишься владеть оружием, потому что, если не будешь с ним осторожен, — можешь отстрелить себе больше чем правую ногу. Конечно, чтобы выполнить задание, потребуется еще кое-что, кроме оружия. Вот где пригодится остальная часть твоего арсенала — начиная с глушителей и брони и заканчивая всеми нами любимым учетверителем выстрела. Это оружие поможет тебе не однажды — поэтому изучи его хорошенько прямо сейчас. Перед тем как выйти в поле, познакомься со своими врагами. Строгговское отродье встречается разных размеров, видов и форм. Если не отличишь простого Охранника от Командирского танка — Строгги будут соскребать тебя с пола. Поэтому посвяти немного времени фотографиям из разведданных и тактическим заметкам в главе 2.

Часть II. Борьба со Строггами

В части II рассматривается однопользовательская игра. Глава 3 описывает основы стратегии одиночной игры. Начиная с главы 4, подробно описывается каждый уровень *Quake II*. Показан доступ ко всем секретам, разбирается стратегия боя — все это важно для выживания и успеха.

Часть III. Владения открыты

Ты экипировался, вышел на задание, размазал Строггов по стенке..., но настоящего боя ты еще не видел. Все трудности, с которыми ты столкнулся, убивая монстров, ничего не стоят по сравнению с игрой с живым оппонентом. Это твой следующий шаг. Скажу тебе по секрету, что перед тобой лучшее стратегическое руководство по *Quake II* изо всех, которые можно найти.

Я ничего не скрывал: все, что я знаю об игре *Quake II*, записано на этих страницах.

Я не хотел бы вводить тебя, дорогой читатель, в заблуждение: играть — это намного больше, чем просто *знать*, что делать. Полученные знания надо постоянно применять на практике. Поэкспериментируй с тактикой, о которой я тебе расскажу, и создай свой собственный стиль игры. Ты должен уметь, как минимум, учиться и приспосабливаться. Изучи маневры врагов и добавь их в свой арсенал. Потом проанализируй эти маневры и выработай ответную стратегию. Как говорил мудрец: "Будь как вода... — не сопротивляйся атаке, а пропускай ее". Универсальность — вот ключ к моему успеху, и я думаю, что и к твоему тоже.

Когда закончишь читать, убедись, что не пропустил главу 14, в которой идет речь о консоли *Quake II*. Если ты уже сталкивался с консолью *Quake*, то в этой игре откроешь для себя нечто новое. А если ты еще не имел дела с консолью, то научишься настраивать *Quake II* по своему вкусу, используя ключевые слова, а также узнаешь тайные коды, с помощью которых можно получить все, — от полного вооружения до постоянной неуязвимости.

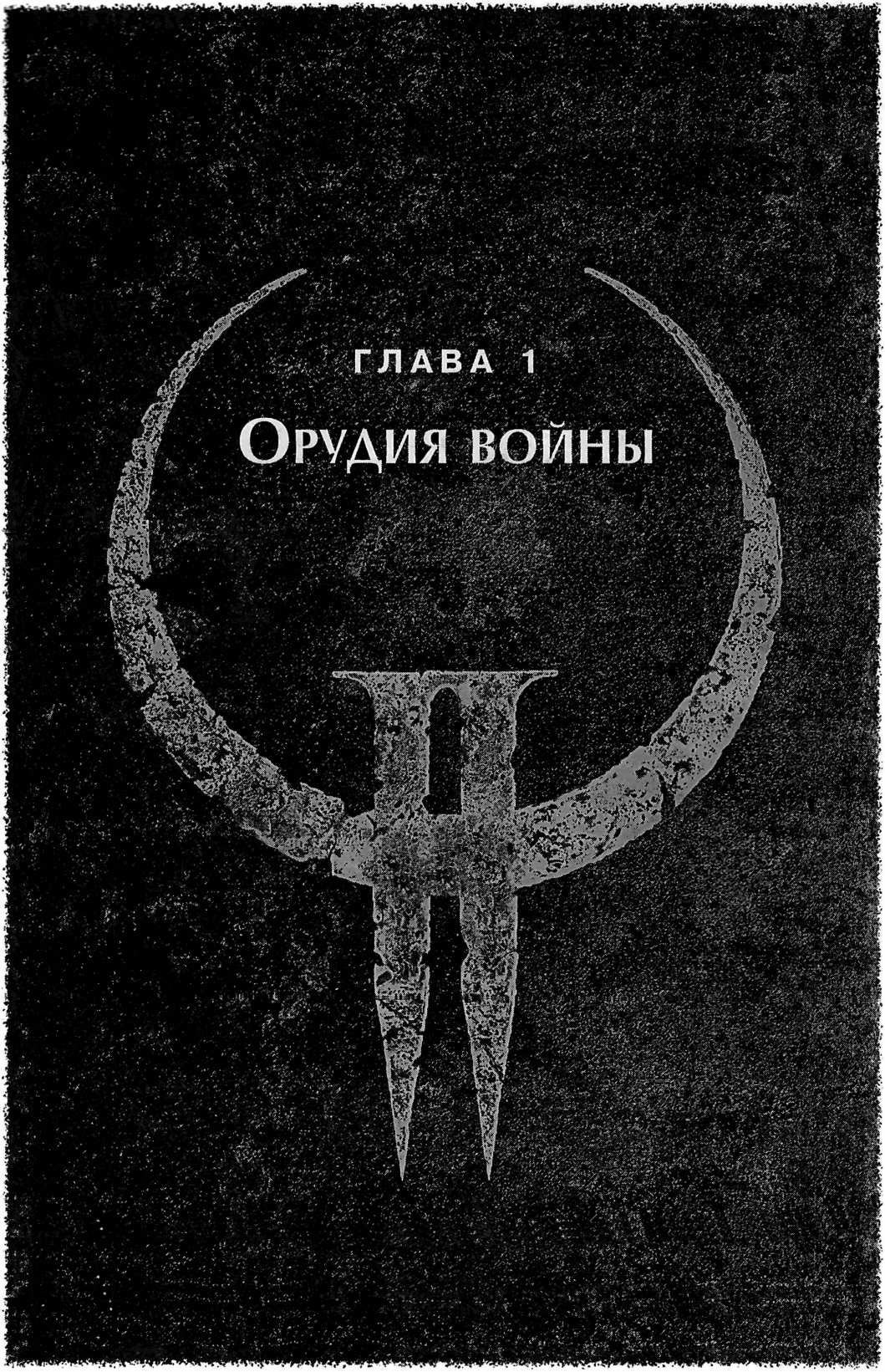
Приложение и интерактивные обновления

Хочешь выжать все, на что способны *Quake II* и твоя машина? Загляни в Приложение, где собраны технические советы, которые заставят компьютер работать на полную мощность. Прочитав эту книгу от корки до корки, обратись к Web-страницам **http://www.sybex.com** и **http://www.gamers.com** за свежей информацией.

— Thresh

ЧАСТЬ 1

Тренировочный лагерь



ГЛАВА 1

Орудия войны

Единственное, что неизменно прогрессировало в истории человечества, — это технология и военное искусство. Корпус морской пехоты Соединенных Штатов Америки тому пример. Вы — морской пехотинец, и поэтому смертельно опасны. Но для борьбы со Строггами понадобится нечто большее, чем кулаки. Поэтому мы приводим полный перечень того, что будет в вашем распоряжении для борьбы с инопланетной угрозой. Возможно, вам говорили, что война — несправедлива. Однако каждый, кто скажет такое, встретившись со Строггами, окажется в аду.

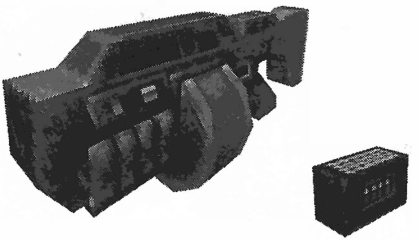
Оружие массового уничтожения

Если вас волнуют вопросы жизни на Земле, вам понадобится более грозное оружие, чем рогатка. Враг вооружен бластерами, гранатами, ракетами, пулеметами и много еще чем. На Строггосе вас ждет полный набор вооружения. Некоторые орудия войны придется добывать в бою. Хорошо быть морским пехотинцем, не так ли?

Бластер (Blaster)

Бластер, ваше табельное оружие, обладает не слишком большой разрушительной силой. Однако он отличается от всех других видов оружия — для него не нужны патроны. Элемент питания этого оружия рассчитан на несколько лет эксплуатации в полевых условиях. Используйте бластер для стрельбы по переключателям, проделывания отверстий в тонких стенках, а также во всех случаях, когда требуется поберечь патроны. Ни один морской пехотинец не выходит без него из дома. Будем надеяться, что вам не придется пользоваться им слишком часто.

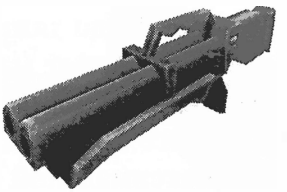
Винтовка (Shotgun)



По огневой мощи винтовка превосходит бластер. Винтовка эффективна в ближнем бою, а высокая кучность стрельбы позволяет вести огонь с среднего и дальнего расстояния. Винтовка заряжается обычными патронами. Это самый распространенный вид оружия.

Двустволка (Super Shotgun)

Многие считают ее первым "серьезным" оружием. Двустволка стреляет сразу двумя патронами. Двустволка удобна в бою с несколькими противниками. С близкого расстояния она может сбить с ног даже самого сильного Строгга. Большое рассеивание дроби приводит к тому, что во время ведения огня со среднего расстояния повреждения будут невелики, хотя попасть во врага нетрудно. Выстрелы на поражение с больших расстояний неэффективны. Если нужно попасть в отдаленную цель, лучше поберечь патроны и использовать другое оружие.



Автомат (Machine Gun)

Автомат — хорошая альтернатива винтовке, особенно, если нужно непрерывно "молотить" в кого-либо, не теряя при этом времени на перезарядку.

Кроме того, он обеспечивает высокую кучность огня, что идеально подходит для поражения дальних целей. Учтите, что это оружие имеет значительную отдачу, вследствие которой ствол автомата отклоняется вверх во время стрельбы. Научитесь держать прицел прямо, если только у вас нет привычки превращать в сито стены *позади* врага. Автомат и пулемет стреляют патронами, которые хранятся в коробках по 50 штук.

Пулемет (Chain Gun)

Вот мы и добрались до тяжелого вооружения. Пулемет обладает малой отдачей, высокой кучностью огня и может быстро превратить любого врага в кровавое месиво. При максимальной скорострельности (40 пуль в секунду) пулемет может мгновенно израсходовать весь свой боезапас. Кроме того, ему нужно время на раскрутку стволов перед началом боя и остановку после того, как вы отпустите спусковой крючок. Если вам придется атаковать в лоб скопление Строггов, пулемет — наиболее подходящее оружие.

Ручная граната (Hand Grenade)

Если вы нашли гранаты, а гранатомета у вас пока нет, не отчаивайтесь — ими можно воспользоваться и без него. Грана-

ты хранятся в пачках по пять штук. Их можно активировать и метать вручную или заряжать в стандартный газовый гранатомет. При метании вручную достаточно активировать детонатор, немного подождать и метнуть. Помните, чем больше задержка, тем дальше полетит граната. Однако, если ждать слишком долго, то, возможно, метать ее будет уже нечем. Преимущество метания гранат вручную заключается в беззвучности: противник не услышит, как активируется граната, и, возможно, не успеет спастись.

Гранатомет (Grenade Launcher)

Гранатомет стреляет обычными гранатами и может забросить их быстрее и дальше, чем это возможно вручную. Гранаты удобно забрасывать за углы и в коридоры, чтобы очистить путь от возможных противников или прикрыть тыл при отступлении. О точности можно особо не беспокоиться — разлетающиеся осколки поражают врагов, находящихся в нескольких метрах от места взрыва. Это говорит о том, что надо внимательно следить, куда летит граната. Если она отскочила от стены и возвращается обратно к вам — сматывайтесь! Гранаты хранятся в пачках по пять штук.

Ракетница (Rocket Launcher)

Один из самых полезных видов оружия в игре — ракетница, знакомая многим морским пехотинцам. Ракетница удобна для стрельбы на средние и дальние расстояния, она посылает ракету точно в цель. Если прицел не совсем точен, взрыв ракеты

все же нанесет некоторый ущерб. В отличие от ранних моделей, новая ракетница не использует боеприпасов для гранатомета, для нее необходимы особые ракеты с химическим двигателем. Ракетницу удобно применять при ведении боя с возвышенности, когда линия огня направлена вниз. Это не позволит противнику увернуться от ракеты. Даже в случае промаха взрывная волна причинит немалый ущерб. Ракеты упакованы по пять штук.

Гипербластер (Hyper Blaster)

В отличие от обычного бластера, более мощный гипербластер требует боеприпасов (энергию аккумуляторов). Это оружие полностью автоматическое и может уложить любого Строгга с близкого и среднего расстояний. Однако гипербластер расходует энергию очень быстро, и, хотя сразу начинает стрелять с максимальной скорострельностью, требует 1,5 секунды для остановки стволов перед тем, как начать стрелять снова. На первый взгляд, это немного, однако вполне достаточно, чтобы Берсеркер превратил вас в лепешку. Поэтому будьте внимательны, прекращая огонь. Однако не стоит тратить весь боезапас на призраков. Энергия аккумуляторов также используется для питания BFG, о чем рассказано ниже. Одного аккумулятора хватает на 50 выстрелов.

Релятивистское ружье (Rail Gun)

Наследник классического огнестрельного оружия, релятивистское ружье заряжается специально обработанными снарядами из обедненного урана и разгоняет их до околосветовых скоростей, из-за чего за снарядом тянется характерный след дыма в виде голубой спирали. Такое ружье обладает большой точностью, что очень удобно для стрельбы по удаленным целям. Основное преимущество ружья заключается в том, что его снаряд наносит невероятные повреждения и не останавливается, пока не попадет в стену. Дайте нескольким вражеским солдатам выстроиться в колонну и выстрелите — вы поймете, о чем идет речь. Помните о времени, необходимом для перезарядки этого устройства. Возможно, это не лучшее оружие на случай, если вы окружены врагами, и не идеальное для стрельбы по скоростным и маневренным целям. Используйте его из засады, когда вы надежно укрыты от ответного огня.

ВНИМАНИЕ

Перед тем как воспользоваться релятивистским ружьем, чтобы убить одинокого часового в узком коридоре, задумайтесь о том, что звук выстрела, возможно, разбудит целый взвод Охранников за углом. Их огонь быстро лишит вас здоровья, а увернуться от него будет некуда. В таком случае предпочтительнее бросить гранату, поскольку бросок беззвучен, а затем приготовить какое-нибудь автоматическое оружие.

BFG10K

BFG10K многие считают самым мощным переносным оружием изо всех когда-нибудь созданных. На каждый выстрел требуется энергия целого аккумулятора, но результат того *стоит*. BFG выпускает огромный плазменный шар, лучи которого поражают все, что оказывается в пределах досягаемости. Все, во что плазменный шар попадает непосредственно, не имеет шансов на выживание; только самая тяжелая броня может выдержать больше одного прямого попадания из BFG. Однако не следует переоценивать его мощь, поскольку подлые Строгги припрятали немалое количество хорошо бронированной техники. Отдача от выстрела из BFG в ближайшую стену довольно большая, поэтому некоторые смелые (и хорошо защищенные) парни увлекаются прыжками с помощью BFG, если им для этого не хватает ракет.

Все это оружие заменит вам воду и воздух на ближайшие несколько недель. Изучите каждую его деталь, даже самую незначительную. На самом деле, все, что описано здесь, — незначительная часть информации, которой вы должны обладать. Если вы будете играть в Quake II в многопользовательском режиме (а я знаю, что будете), отыщите в данной книге советы по профессиональному применению этого оружия. Эта информация поможет вам в борьбе со Строггами и будет совершенно необходима в сражениях с по-настоящему смертоносным противником — другим человеком.

Дополнительные средства защиты и другие полезные предметы

Для спасения Земли и очистки Галактики от чудовищных Строггов в вашем распоряжении обширный арсенал вооружения. Однако иногда даже этого будет недостаточно. К счастью, вы можете получить помощь в виде разных средств, повышающих вашу живучесть и эффективность вашего оружия. Помните,

однако, что некоторые из них встречаются довольно редко, поэтому их следует приберечь на тот случай, когда они будут действительно необходимы.

Адреналин (Adrenaline)

Этот суперстимулятор повышает уровень здоровья на один пункт. Дополнительный уровень здоровья остается на все время, пока вы живы и дополняется аптечками и пакетами первой помощи. Адреналин часто путают с обычными стимуляторами, однако научитесь их различать, поскольку с помощью адреналина можно полностью восстановить здоровье и даже превысить уровень в 100 пунктов.

Патронташ (Bandoleer)

Патронташ увеличивает максимальное количество ваших боеприпасов на 50 единиц. Он позволяет нести больше пуль, патронов, аккумуляторов и урановых снарядов, но не гранат или ракет. К тому же в найденном патронташе всегда содержится некоторое количество боеприпасов. Это полезное дополнение к оружию с быстрым расходом боекомплекта: пулемету, гипербластеру и BFG.

Защитный костюм (Enviro-suit)

Защитный костюм предохраняет вас от ядовитой жидкости и слизи, но только на протяжении 30 секунд, поэтому находиться в агрессивной среде нужно как можно меньше. Костюм можно носить с собой и активизировать по мере необходимости.

Пакет первой помощи (First aid kit)

Эта зеленая коробочка с медикаментами, как только вы ее поднимете, восстановит 10 пунктов вашего здоровья.

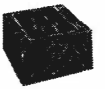
Ранец (Heavy pack)

В ранце переносятся ракеты и гранаты так же, как в патронташе другие боеприпасы. Если найти ранец, можно носить с собой гранаты, ракеты и урановые снаряды до 100 единиц, а максимальное количество патронов, пуль и аккумуляторов возрастает еще на 100 единиц.

Неуязвимость (Invulnerability)

Вы становитесь полностью неуязвимы на 30 секунд. Это — карт-бланш на яростное и безумное уничтожение всего вокруг. Не забывайте поглядывать на таймер в правом нижнем углу экрана, убедитесь, что вокруг нет врагов, до того как время неуязвимости закончится.

Аптечка (Medkit)



Аптечка отличается от пакета первой помощи большим размером и цветом. Она восстанавливает 25 пунктов здоровья.

Супераптечка (Mega-health)

Супераптечка временно добавляет 100 пунктов к любому количеству имеющегося у вас здоровья. Однако человеческий организм не рассчитан на такие перегрузки, и "лишнее" здоровье будет постепенно уменьшаться, пока не вернется к нормальному значению (100 пунктов).

Акваланг (Rebreather)

Это устройство позволяет дышать под водой на протяжении 30 секунд. Пользуйтесь им при исследовании затопленных тоннелей и проходов, но постарайтесь выйти на сушу до того, как в акваланге закончится воздух.

Учетверитель выстрела (Quad damage)

Учетверитель действует согласно своему названию: повреждения, наносимые всеми видами вашего оружия, на 30 секунд увеличиваются вчетверо. Поскольку учетверитель выстрела может храниться, необязательно активизировать его сразу после того, как он найден. Приберегите его для самых вредных тварей, с которыми вы столкнетесь позже. С учетверителем опасно использовать гранатомет, ракетницу и BFG10K, хотя эффект превзойдет всякие ожидания.

Глушитель (Silencer)

Одно из самых интересных вспомогательных устройств, глушитель, обеспечивает бесшумность 30 выстрелов из любого оружия. Глушителем удобно пользоваться, когда здоровье на исходе и когда выдавать свое местонахождение опасно. Он отлично работает вместе с релятивистским ружьем: издали обстреливать вражеские патрули, не оповещая остальных о своем присутствии, весьма приятно.

Стимулятор (Stimpack)

Каждый стимулятор добавляет по 2 пункта здоровья. На первый взгляд, это немного, но таким образом можно временно превысить барьер в 100 пунктов. Обычно стимуляторы встречаются по три штуки.

Броня

У вас уже есть грозные стволы и полезные штуки к ним, которые значительно повышают огневую мощь вашего оружия. Чего же вам не хватает? Да, ваша униформа не слишком хорошо защищает от свинцового душа, который вам приготовил враг. Поэтому уделите особое внимание тому, что будет непосредственно защищать вас, — защитным приспособлениям.

Защитные пластины (Armor shards)

Защитные пластины могут быть закреплены в любой конструкции, которая в данный момент на вас (кроме энергетической брони). Каждая пластина добавит по 2 пункта защиты; сбор таких пластин — единственный способ превысить максимальный уровень защиты брони каждого типа.

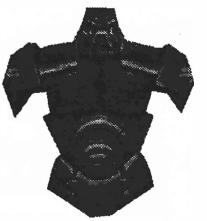
Бронежилет (Jacket armor)

Самый легкий тип имеющейся в арсенале брони — бронежилет. Он поглощает до 30% повреждений, причиненных вражеским огнем. Этого достаточно для того, чтобы прикончить достающего вас противника и сбегать за аптечками. Каждый бронежилет увеличивает уровень защиты на 25 пунктов, но в сумме не больше, чем на 50.

Боевая броня (Combat armor)

Боевая броня, поглощающая 60% повреждений, — полезная и надежная вещь. Вы можете пробыть под огнем значительно дольше и при этом прекрасно выглядеть. Каждая боевая броня увеличивает уровень защиты на 50 пунктов с максимальной суммой в 100 пунктов. Если надеть боевую броню поверх уже побывавшего в употреблении бронекостюма, то можно получить дополнительные 37 пунктов защиты.

Бронекостюм (Body armor)



Бронекостюм — самое совершенное средство защиты в этой области Галактики. Он поглощает повреждения от любого оружия и распределяет их между элементами своей конструкции. Это позволяет нейтрализовать свыше 80% попаданий, а 100 пунктов защиты, предоставляемые бронекостюмом, гарантируют, что он не придет в негодность после первого же попадания. Кроме

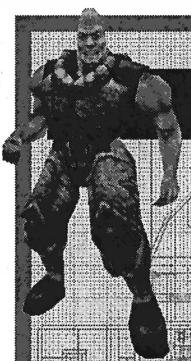
того, максимальная сумма защиты (200 пунктов) существенно повышает ваши шансы на успешное выполнение задания.

ПРИМЕЧАНИЕ

Не все виды брони равноценны. Подобрать бронежилет и надеть его поверх чего-нибудь покрепче — хорошая идея, но помните, что при этом вы не получите дополнительных 25 пунктов защиты. Вместо этого защита боевой брони возрастет на 12 пунктов и бронекостюма на 9 пунктов, т.е. на эквивалентные величины, полученные на основе процентного расчета.

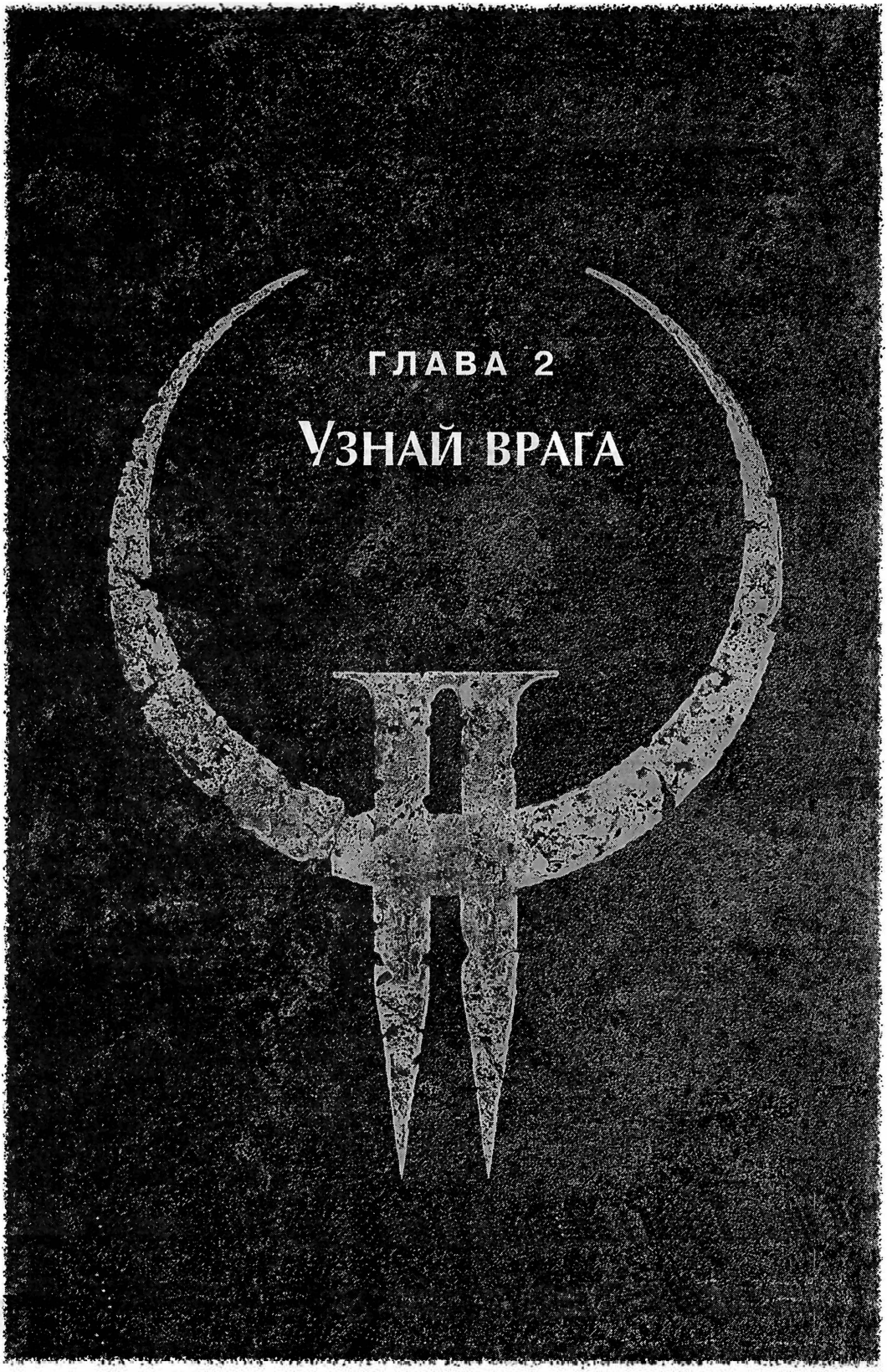
Силовой щит (Power shield)

Эта броня поглощает повреждения, причиненные всеми видами оружия. Она питается от энергии аккумуляторов по мере получения повреждений. Сама по себе броня никогда не приходит в негодность, поэтому вовремя собирайте аккумуляторы, и у вас будет дополнительный уровень защиты. Силовой щит вместе с обычной броней увеличивает защиту вдвое и больше. Щит поглощает свыше 60% повреждений от вражеского огня, но половина этой величины рассеивается, поэтому уровень защиты понижается лишь на 30%. Это значит, что хотя по прочности энергетическая броня сравнима с боевой броней, первой при наличии 2 аккумуляторов (100 выстрелов из гипербластера) хватит на количество повреждений, в два раза большее, чем 100-пунктовой боевой брони.



СОВЕТ

Старайтесь не использовать гипербластер или оружие типа BFG вместе с энергетической броней, поскольку аккумуляторы быстро разрядятся, и вы окажетесь безоружным и беззащитным.



ГЛАВА 2

Узнай врага

Планета Строггос — мир странной и смертоносной расы, называемой Строггами. На протяжении столетий они удачно пользовались технологией, пожалуй, слишком удачно. Сейчас окружающая среда Строггоса необитаема для его жителей, которые полностью зависят от технологии, опутавшей их плоть и сознание. Отчасти машины, отчасти организмы, эти чудовищные создания идут по Вселенной, собирая органическое сырье. Чтобы не дать Строггам захватить и уничтожить свою родную планету, нужно знать, с чем придется столкнуться. Только узнав врага, можно его уничтожить. (Монстры представлены по возрастанию мощи. — Прим. ред.)

Акула (Barracuda shark)

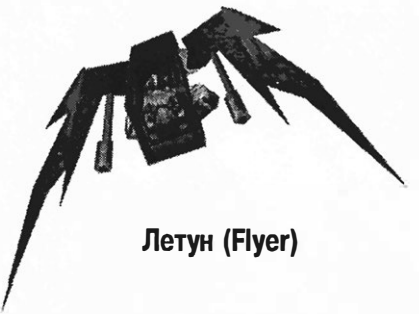
Акула (Barracuda shark)

Встречающаяся исключительно под водой (по очевидным причинам), Акула быстра и смертоносна на близком расстоянии. Она постоянно норовит укусить и даже способна высунуть голову на низкую платформу или берег, чтобы достать вас, если вы стоите близко к воде.

Тактика

Акула опасна только на близком расстоянии. Однако она не в силах угнаться за человеком, плывущим без остановки. Лучший способ расправиться с Акулами — расстрелять с берега, но это не всегда возможно. Если за вами гонится стая голодных Акул, лучше всего плыть на спине и отстреливаться из любого оружия. Для этого больше всего подходит двустволка, к тому же вы сэкономите драгоценные ракеты и аккумуляторы.

Летун (Flyer)



Летун (Flyer)

С летающими тварями обычно довольно трудно справиться, и Летуны в данном случае не исключение. Попасть в Летуна довольно сложно из-за его малых размеров. К тому же из своего гипербласте-

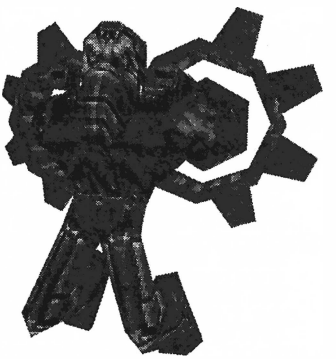
ра он стреляет в вас быстро, точно и эффективно. Если замереть на месте хотя бы на долю секунды, он обязательно попадет в вас. Вблизи Летун использует свои острые, как бритва, крылья, пытаясь снести вам голову.

Тактика

Летуны обычно атакуют стаями. К счастью, у них по сравнению с другими тварями очень слабое здоровье. Используйте оружие с большим разбросом пуль или любое скорострельное оружие (в данном случае как нельзя лучше подойдет двустволка или винтовка, а также автомат или пулемет) и стреляйте навскидку, прячась за углы. Летуны попытаются загнать вас в узкий коридор; если вы метко стреляете, обратите сложившуюся ситуацию в свою пользу. Для этого переключитесь на ракетницу и стреляйте с таким расчетом, чтобы попасть в стену возле скопления Летунов, — разлетающиеся осколки сделают свое дело.

Икар (Icarus)

Икар вооружен табельным гипербластером (выдаваемым всем воздушным подразделениям). Боевые качества Икара полностью зависят от огромных двигателей, смонтированных у него за спиной. Несмотря на то, что Икар медлителен и лишен рук, его огонь точен и опасен. Икары нападают небольшими группами, иногда во взаимодействии с другими родами войск.



Икар (Icarus)

Тактика

В отличие от Летунов, Икары перемещаются медленно и имеют внушительные размеры, что позволяет уничтожать их издали. Они отличные мишени для упражнений в стрельбе из релятивистского

ружья, автомата или пулемета. В ближнем бою вы сможете приостановить Икара с помощью двустволки, выкроив несколько драгоценных мгновений для повторной атаки. Не забывайте, что поблизости находится еще, по крайней мере, один Икар. Если вы хоть на секунду расслабитесь, получите в спину поток разрядов из гипербластера.

Охранник (Light guard)

Охранники носят броню красного цвета и вооружены бластерами. Вы будете с ними встречаться в первых нескольких заданиях. Охранники — отличные мишени для тренировки в стрельбе. Как и подобает, завидев вас, они бегут навстречу, пока не добегут на расстояние прицельного выстрела, что делает очень простым маневрирование вокруг них.

Охранник (Light guard)

Тактика

С Охранниками можно расправиться, применив любое оружие. Помните, что они могут приседать, уворачиваясь от вашего огня, поэтому цельтесь ниже пояса. Не забывайте также о возможном присутствии более сильных врагов — они могут заняться вами, пока вы воюете с Охранниками. Когда вы уложите Охранника, он иногда находит в себе силы, чтобы еще несколько раз выстрелить, поэтому не теряйте бдительности.

Стрелок (Shotgun guard)

Стрелки (вы узнаете их по зеленой униформе) так же опасны, как и Автоматчики. Если их не убить сразу, избежать ранений вам не удастся — от их выстрелов увернуться невозможно. К счастью, их довольно легко убить, но и они перед смертью часто успевают еще несколько раз выстрелить.

Тактика

Убивайте Стрелков раньше, чем Охранников, но после Десантников и Автоматчиков, огонь которых наносит большие повреждения. Обычно эффективна тактика наскока, но при необходимости можно прорваться через их ряды, уничтожив таким образом взвод Стрелков и получив при этом лишь незначительные повреждения.

Стрелок (Shotgun guard)

Автоматчик (Machine-gun guard)

Одетые в черное Автоматчики — самые сильные из Охранников. Они плотными рядами прогуливаются по коридорам и открытым пространствам. Когда начинают стрелять, готовьтесь к свинцовому душу — они редко промахиваются.

Автоматчик (Machine-gun guard)

Тактика

По ходу игры здоровье и защита будут представлять для вас истинную ценность, поэтому даже несколько царапин, заработанных от встречи с Автоматчиками, могут иметь тяжелые последствия. С близкого расстояния используйте двустволку, а с дальнего расстояния со всеми амбициями взвода Автоматчиков можно покончить одной-единственной ракетой. Помните, когда Автоматчики откроют огонь, лучше убраться с их дороги.

Десантник (Enforcer)

Чаще всего вам будет встречатся на пути Десантник — грузный, мускулистый солдат с вживленным в руку пулеметом. Если к нему

подойти поближе, он может ударить вас рукой с оружием. Уничтожить Десантника можно несколькими выстрелами. Если его вовремя не ликвидировать, он может нанести вам существенные повреждения.

Десантник (Enforcer)

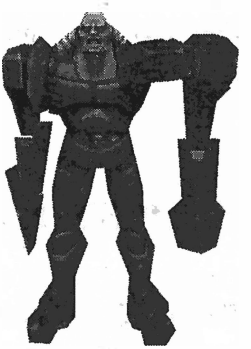
Тактика

Перед тем как выстрелить, Десантник останавливается и заряжает оружие, именно таким образом можно распознать начало атаки. Как и большинство врагов, он неподвижен во время ведения огня. Это позволяет выстрелить в него раз или два, а затем спрятаться за ящиком или за ближайшим углом. В момент, когда Десантник прекратит стрелять, можно успеть попасть в него еще несколько раз до того, как он откроет огонь снова. Попробуйте также подскочить к нему вплотную, а затем отбежать назад — на близком расстоянии он переключится в режим рукопашного боя и попытается ударить вас, но отскочив назад, вы успеете избежать его атаки и нанесете удар первым.

Берсеркер (Berserker)

Берсеркер — это неистовый боец врукопашную. Его руки заканчиваются внушительными шипами и молотами, причем орудует он ими на удивление проворно. Берсеркер способен даже с расстояния 10 шагов нанести удар и отправить вас в полет через всю

комнату. Лучше не драться с ним на берегу озера с огненной лавой.



Берсеркер (Berserker)

Тактика

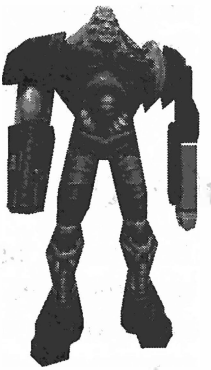
Как и все твари, дерущиеся врукопашную, Берсеркеры быстры, но и их можно обогнать. Легче всего расправиться с ними — пятиться задом, стреляя по пути. При этом Берсеркер будет бежать зигзагом, уворачиваясь от вашего огня. Заманите его в узкий коридор, где вы сможете спокойно с ним расправиться. Помните одно: безопаснее встретиться с Берсеркером лицом к лицу, чем пятиться от него в необследованный коридор.

Оружейник (Gunner)

Оружейники — самые универсальные монстры, встречающиеся в игре. Они охраняют важные объекты и патрулируют коридоры. Оружейники вооружены пулеметом в одной руке и автоматическим гранатометом — в другой, причем гранатомет они используют, если вы находитесь за линией огня.

Тактика

Прикончите Оружейника как можно быстрее. Его пулемет промахивается редко, однако Оружейнику требуется некоторое время на подготовку своего оружия. Как только вы увидите нацеленное на вас дуло, отползите в ближайший коридор или за ящик. Когда Оружейник перестанет стрелять, выскочите и "всадите" в него еще парочку зарядов. Можно воспользоваться небольшой паузой, возникающей, когда Оружейник переключа-



Оружейник (Gunner)

ется с пулемета на гранатомет, чтобы успеть спрятаться за углом. Однако, если вы засидитесь там слишком долго, Оружейник либо забросит к вам пару гранат, либо доберется до вас и расстреляет из пулемета.

Гладиатор (Gladiator)

Один из самых сильных монстров — Гладиатор — вооружен вмонтированным в плечо релятивистским ружьем и клешней. Если вы остановитесь хотя бы на секунду, то увидите знакомую голубую спираль, только на этот раз она будет направлена на вас. Прыжки в стороны помогают, но от Гладиатора лучше избавиться сразу, чтобы не иметь головной боли потом.

Гладиатор (Gladiator)

Тактика

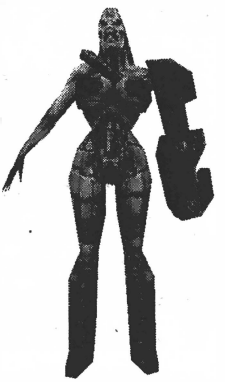
Хотя релятивистское ружье имеет малую задержку выстрела, Гладиатор обращается с ним несколько неуклюже. Наводка оружия занимает у него некоторое время, что позволит вам уйти с линии огня. Старайтесь перемещаться и отпрыгивать в сторону в одном направлении, пользуясь тем, что Гладиатор не догадывается стрелять с упреждением. Можно также приблизиться к нему, а затем быстро отбежать назад, заставляя его переключаться на клешню и обратно. Воспользуйтесь этим моментом, чтобы его прикончить.

Железная дева (Iron maiden)

Возможно, она и женщина, но никак не леди. Не следует недооценивать ее. У нее имеются острые когти, а если их окажется недостаточно, то найдется и ракетница. Железные девы встречаются группами — будьте осторожны, чтобы не попасть под перекрестный ракетный обстрел.

Тактика

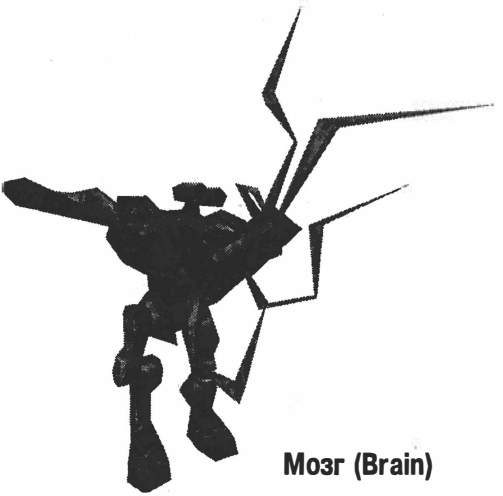
В отличие от кибердемонов из DOOM, Железные девы не разбрасываются ракетами. В большинстве случаев они стреляют только раз в несколько секунд. Запомните правило: отпрыгивайте в стороны, чтобы уцелеть. Поскольку Железные девы перемещаются медленно, используйте против них любое оружие. Однако не расслабляйтесь, потому что у каждой из них имеется, по крайней мере, одна прикрывающая ее сестричка.



Железная дева (Iron maiden)

Мозг (Brain)

Хромой, жирный и неповоротливый Мозг выглядит намного страшнее, чем может показаться с первого взгляда. Мозг нападает с близкого расстояния, орудуя двумя крючкообразными когтями или высовывающимися из грудной клетки и высасывающими жизнь щупальцами. К счастью, эти щупальцы короче когтей. Однако Мозг имеет силовой щит (энергетическая броня), поглощающий большинство повреждений от любого оружия, что затрудняет его уничтожение.



Мозг (Brain)

Тактика

Если вокруг нет других врагов, выберите оружие, к которому у вас больше всего боеприпасов, и действуйте. Вы можете бегать по кругу — медлительный Мозг ничего не сможет с вами сделать.

Лекарь (Medic)

Лекарь — это чудовище, заменяющее вашим врагам скорую помощь. Выстрелами из своего гипербластера он вынуждает вас укрыться, а сам тем временем оживляет убитых вами тварей. Нет смысла напоминать, чем это грозит. К счастью, в *Quake II* Лекари встречаются довольно редко. Однако, если вы все же с ними встретитесь, приготовьтесь к неприятностям.

Лекарь (Medic)

Тактика

Сам по себе Лекарь не слишком опасен, но он никогда не бывает один. Если вы нарветесь на скопление разнообразных, по большей части сильных врагов, не удивляйтесь, когда обнаружите поблизости и Лекаря. Он может оживлять убитых тварей, но не тех, чьи тела расчленены взрывами.

Мутант (Mutant)

Мутант аналогичен бесу из *Quake I*, за одним лишь исключением — Мутанты гораздо опаснее. Выбросы радиоактивных отходов промышленности Строггов превратили этих, когда-то безобидных животных в кровожадных чудовищ, которые с головокружитель-

ной скоростью набрасываются на вас и разрывают своими огромными когтями.

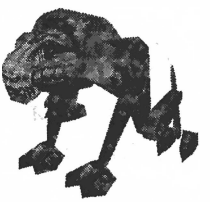
Мутант (Mutant)

Тактика

Для расправы с Мутантами лучше иметь под рукой тяжелое оружие. Парочка этих тварей запросто может загнать вас в угол, и вам, конечно, захочется прикончить их. Для этого выберите скорострельное оружие (например, пулемет или гипербластер; при ведении боя на среднем расстоянии применяйте BFG). Не используйте гранаты и ракеты, поскольку Мутанты приближаются чрезвычайно быстро, и вас может разорвать собственной ракетой.

Паразит (Parasite)

Паразит — одна из наиболее вредных тварей, с которыми вам придется столкнуться. Это некое подобие собаки с иглой на спине, которой он пытается загарпунить вас и высосать жизнь, если вы находитесь в пределах радиуса его действия. Кроме того, Паразит быстро бегает и часто выпрыгивает из потайных дверей, находящихся позади вас.

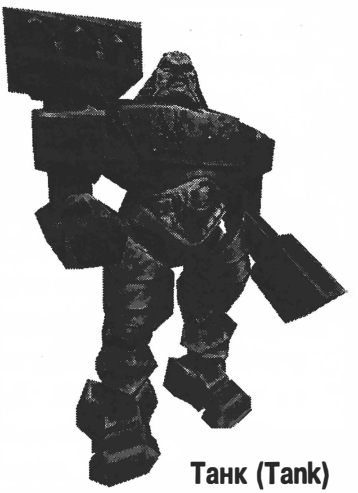


Паразит (Parasite)

Тактика

Паразит начинает атаковать сразу, как только вас увидит. Залп из двустволки собьет его с ног, а вы тем временем сможете либо прикончить его, либо найти более безопасное место. Если есть возможность, заберитесь на что-нибудь повыше, чтобы напасть на Паразита, оставаясь при этом вне его досягаемости.

Танк (Tank)



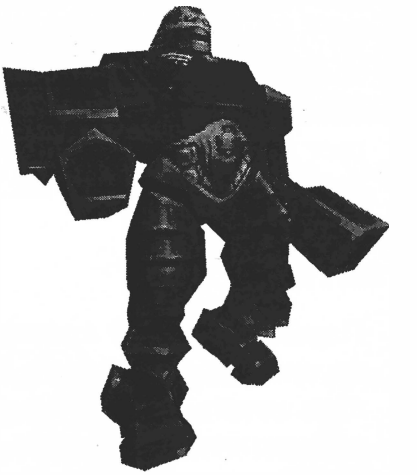
Танк (Tank)

Танки неуклюжи, как бегемоты. Вооруженные бластерами, автоматами и ракетными установками, они управляют армиями Строггов и охраняют самые важные объекты. У них достаточно оружия и брони, чтобы расправиться с небольшой армией.

Командирский танк (Tank commander)

С Командирским танком, раскрашенным в желтый и красный цвета, сражаться придется долго. Командирский танк, обладая вооружением и тактическими характеристиками обычного Танка, имеет броню примерно в два раза толще. Он уничтожается таким же образом, как и обычный Танк, только времени для этого потребуется намного больше.

Тактика



Командирский танк (Tank commander)

Несмотря на наличие огромного количества здоровья, Танки не так страшны, как кажется на первый взгляд. Как и большинство других врагов, они могут стрелять только с места, и их приготовления к атаке хорошо заметны. Лучший способ уничтожить Танк — поджидать его за углом. Танки слишком медлительны для погони — поэтому они предпочтут стрелять. Выберите тяжелое оружие — лучше

всего подойдут ракетница, гранатомет, релятивистское ружье или BFG. Выстрелите несколько раз в Танк, а затем отпрыгните за угол, пока он готовится открыть огонь. Когда стрельба прекратится, выскочите из-за угла и загоните в Танк еще несколько зарядов. Такая тактика требует времени, но позволяет расправиться с Танком с минимальными потерями или вообще без таковых. Даже корчась в судорогах, Танки никогда не делают предсмертных выстрелов.

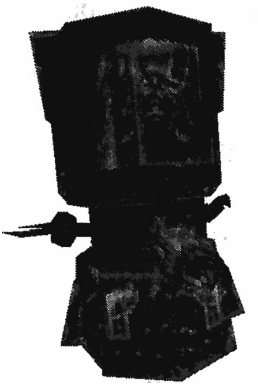
Техник (Technician)

Техники, напоминающие своим видом летающие мусорные баки, завершают список воздушных сил Строггов. Они вооружены гипербластерами, электрошоковыми иглами и разрывающими плоть когтями, но отдают предпочтение гипербластеру. Техников можно встретить в тесных коридорах, где у вас мало места для маневра. Кроме того, надежная защита позволяет им выдерживать значительные повреждения.

Тактика

Техники хорошо защищены, но медлительны. Они никогда не встречаются поодиночке, поэтому встретив группу, приготовьтесь наткнуться еще на одну на этом же уровне. Для отстрела Техни-

ков удобно использовать пулемет и гипербластер. Однако, если вам есть где развернуться, их удобно уничтожать также из релятивистского ружья. Помните о том, что боеприпасами лучше не разбрасываться: встретив одного Техника, вы обязательно найдете еще парочку за углом.



Техник (Technician)

ЧАСТЬ 2

Борьба со Строггами

ГЛАВА 3

Стратегии одиночной игры

Эта глава немного отличается от большинства обычных разборов полетов. На этих страницах вашему вниманию предложены проверенные временем, испытанные в полевых условиях, советы и приемы. Они помогут вам превратиться в настоящего морского пехотинца Коалиции Земли, которого любая мать с гордостью назвала бы своим сыном. Вообще говоря, каждая миссия и ситуация уникальна и каждая требует особых навыков и подходов. Но каждый, изучающий искусство войны, подтвердит, что бойцам корпуса морской пехоты, высаженным на Строггос для захвата кибергорода Цербероna, потребуется овладеть еще некоторыми общими знаниями. Особенно если враг такой злобный, свирепый и технически совершенный, как Строгги.

Более специфичные тактические советы можно найти в главе 13 и объемном Стратегическом руководстве для многопользовательской игры, написанном парнем по прозвищу Thresh.

Узнай врага

Для ведения войны против Строггов необходимо следующее.

- Иметь максимально полную информацию о противнике.
- Ориентироваться в мире Строггоса.
- Использовать собственные приемы ведения боя.

За те несколько лет, которые прошли со времени первого контакта со Строггами, о них известно немало: их технологии и даже культурные и политические предпочтения. Однако многое все еще остается загадкой для земных ученых, психологов и, конечно же, военных. Но вам придется идти в бой с теми знаниями, которые есть. А военные предпочитают оставить академический спор о предполагаемой импотенции Строггов академикам. Все, что вам нужно, и все, что поможет вам на поле боя, — знание их сильных и слабых сторон. Не стоит пересказывать ту информацию о Строггах, которой располагает разведка, поскольку она уже изложена в главе 2. Если вы еще не читали ее, прочитайте. Это может спасти вам жизнь.

Изучение мира Строггоса

Окружающая среда Строггоса, даже при очень заметном сходстве с земной, менее пригодна для жизни. Вместе с тем многие аспекты технологии Строггов пока неизвестны командованию корпуса морской пехоты Земли, поэтому вам следует очень осторожно планировать свои действия в чужом мире. Как только вы немного освоитесь с распространенными архитектурными сооружениями и свойствами ландшафта, вы сможете больше доверять окружению.

Осмотритесь

Первый, и самый важный, аспект исследования неизвестной территории состоит в том, чтобы замечать каждую деталь вокруг. Как только вы войдете в комнату, на склад, в бункер, в компьютерный центр управления, и даже когда вы выходите из помещения и оказываетесь на открытой местности, отметьте про себя места, где может спрятаться враг. В то же время осмотритесь и подумайте, где можно укрыться вам. Обращайте внимание на каждую деталь в окружающем мире. Например, вы заметили какую-либо полезную вещь или оружие, но не знаете, как к нему подобраться. В таком случае задайте себе вопрос, о том, нет ли поблизости контейнеров, которые можно подвинуть, чтобы достать это оружие, или ящиков, которые помогут к нему добраться. Возможно, существуют какие-нибудь скрытые переключатели, выстрелив в которые можно выдвинуть платформу, лестницу или мост (рис. 3.1).

Рис. 3.1. В этой лампе просто короткое замыкание или это ключ к какому-то секрету? Выстрелите, и посмотрите, что произойдет

Как вы скоро узнаете, предметы на Строггосе часто являются совсем не тем, чем кажутся. Если что-то из вашего окружения выглядит необычно — постоянно искрящая лампа, обесцвеченная текстура стены или панель, — не бойтесь исследовать. Стреляйте в нее, толкайте ее, запрыгните сверху или попытайтесь пройти сквозь нее и понаблюдайте, что произойдет.

Жидкости

Всем известно, что на Строггосе можно найти множество бассейнов, каналов, рек, озер и других водоемов. Чаще всего плавать в них безопасно, несмотря на то, что вода во многих из них мутная. Иногда у вас не будет другого выхода, как переплыть канал или нырнуть в затопленный проход, чтобы продолжать выполнять миссию и не попасться врагу. Самая большая опасность, подстерегающая в воде, — местная порода Акул. (Об Акуле рассказано в главе 2.)

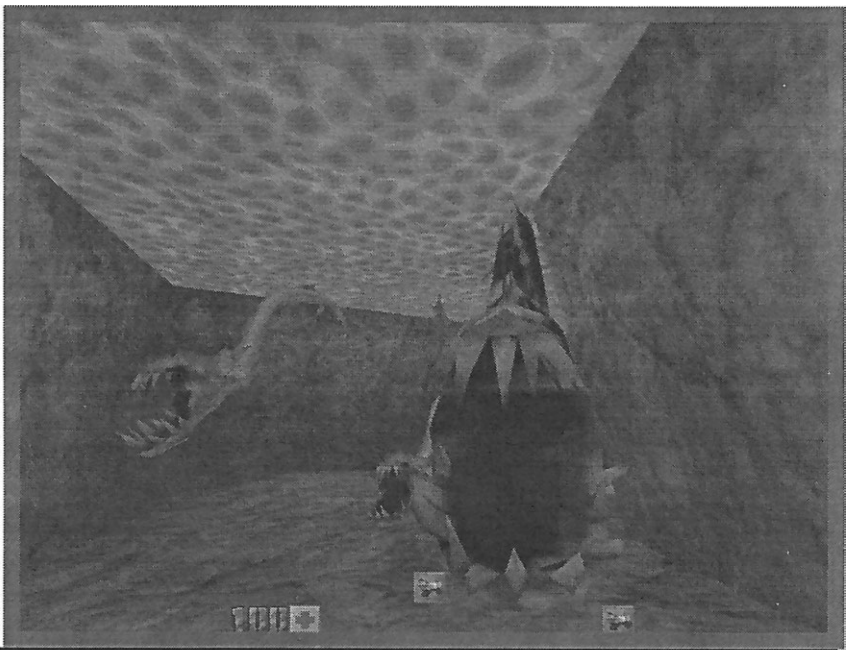


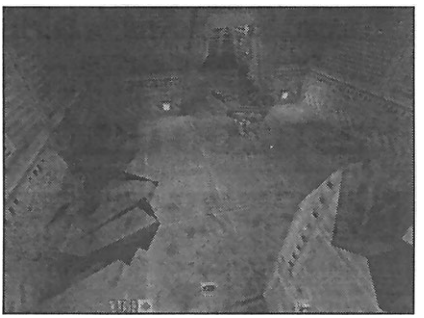
Рис. 3.2. Что лучше — купаться с Акулами или рисковать жизнью наверху?

Однако и жидкости бывают полезны. Можно проплыть под водой незаметно мимо часовых Строггов и избежать вражеского преследования (рис. 3.2). Кроме того, из воды можно стрелять по целям на берегу. Если у вас есть акваланг, можно значительно увеличить продолжительность пребывания под водой и за это время преодолеть значительные расстояния. А если приходится отчаянно удирать, то всегда можно прыгнуть с большой высоты в воду и очутиться в безопасности.

Правда, помимо безопасных вод, поверхность Строггоса изобилует и опасными жидкостями: лавой, кислотой и другими неблагоприятными для здоровья человека химическими веществами, в том числе и такими, которые Строгги используют для обработки органической ткани, чтобы она подходила для пересадки на их сшитые из кусков физиономии.

Твердые тела

Постройки Строггов не слишком опрятны и постоянно завалены разбитым оборудованием, ящиками, камнями, трупами и другими разнообразными предметами. Большинство из них всего лишь преграды, не дающие свободно пройти в нужном вам направлении. Однако во время перестрелки ящик, стена или погнутая металлическая балка — почти все — послужит надежным щитом от вражеского огня. В то же время в укрытии можно отдохнуть, наметить дальнейший маршрут и затем выскочить из него, отстреливаясь и перемещаясь одновременно, и перебраться за ближайшую дверь, шкаф или компьютерную консоль.



Некоторые предметы — и проклятие и благословение одновременно. Речь идет о радиоактивных контейнерах и взрывающихся ящиках. Контейнеры серебристого цвета напоминают высокотехнологичные мусорные баки. Взрывающиеся ящики выглядят темнее обычных коричневых ящиков, рядом с которыми

или на которых они обычно стоят. Радиоактивные контейнеры составляют блоки. Когда какой-нибудь Строгг встанет рядом с таким опасным объектом, лучше целиться не прямо в него, а в контейнер или ящик, а после выстрела понаблюдать, как врага после взрыва размажет по стенке. Несмотря на то, что контейнеры довольно тяжелые, их можно передвигать по гладким поверхностям — это поможет добраться до более высоких платформ.
С другой стороны, если вы стоите возле взрывающегося ящика и вас заметил враг, то от огня, от которого в обычном случае защитил бы бронекостюм, можно получить серьезные ранения или даже погибнуть.

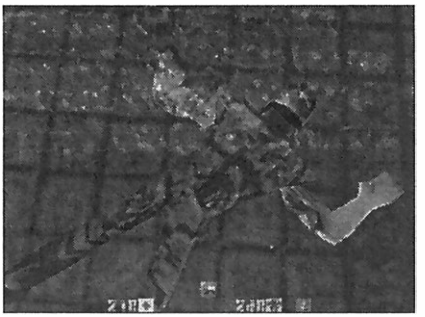
Архитектурные головоломки

В отличие от других виртуальных миров, среда *Quake II* — это единое целое, в котором каждое ваше действие на одном уровне прямо или косвенно отражается на другом уровне. Выполнение миссии и первичного задания может потребовать побывать на каком-либо уровне несколько раз или вернуться на предыдущий уровень в другом месте. Например, цель миссии состоит в уничтожении центрального реактора, но ключ, необходимый для отключения силового барьера, может находиться на другом уровне. Обычно лучший способ пройти уровень или выполнить миссию — тщательно продумать свои действия. Иногда приходится действовать и на ощупь.

Разработка собственного стиля ведения боя

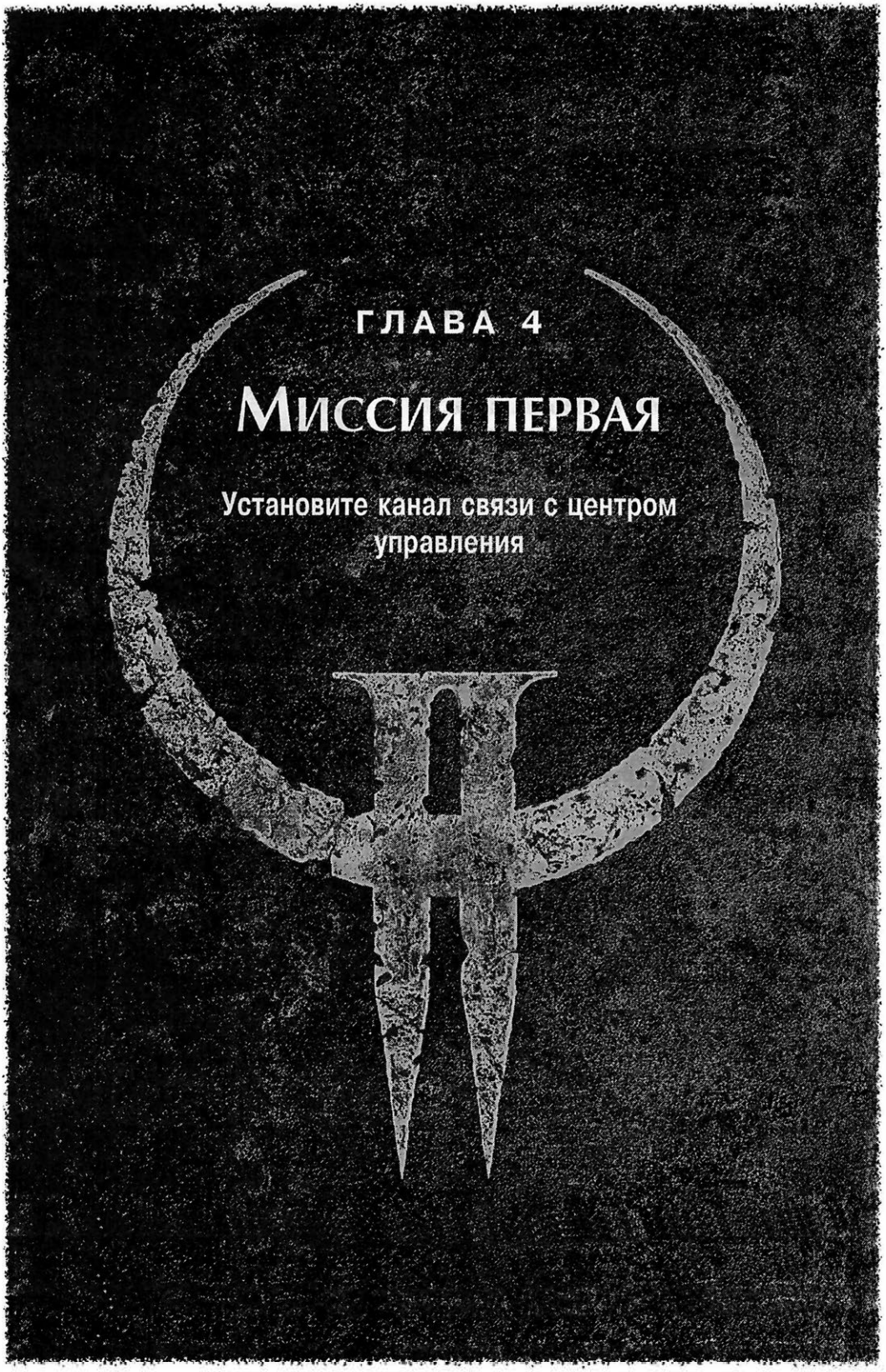
Конечно, чем больше вы будете сражаться и вступать в схватки с врагами, тем лучше узнаете свои собственные сильные и слабые стороны. Возможно, вы отдаете предпочтение какому-то одному виду оружия или приему. Отработайте этот прием до совершенства. С другой стороны, пытайтесь осмыслить то, что происходит вокруг вас. Всегда ли Берсеркеры добираются до вас? Гоняют ли вас

Летуны без остановки? Перестанут ли Паразиты высасывать из вас жизнь? Если ответы на эти вопросы — да, да и нет, возможно, следует пересмотреть ваши действия и внести в них коррективы. Иногда вам необходимо всего лишь изменить настройку клавиатуры, чтобы быстрее переключаться на нужное оружие или просто передвигаться. Если вы пользуетесь только клавиатурой, совместите с ней мышь: вы сможете передвигаться значительно быстрее.



Еще один способ увеличить число убитых вами врагов состоит в выборе наиболее подходящего оружия для уничтожения той или иной разновидности Строггов. Конечно, вы всегда заботитесь о своем здоровье, защите и арсенале. Возможно, вам следует чаще использовать предметы, которые почему-то лежат у вас без дела, например, энергетическую броню, защищающую от шквального огня Строггов куда лучше обычной брони.

Научитесь при необходимости действовать незаметно. Глушитель, как бы прост он ни был, часто помогает бесшумно проникнуть сквозь вражеские ряды и вывести из строя самого сильного Строгга еще до того, как другие спохватятся и начнут вас искать. Другими словами, постарайтесь действовать слаженно с самим собой и миром, окружающим вас. Исследуйте все возможные варианты и не стесняйтесь использовать новые приемы.



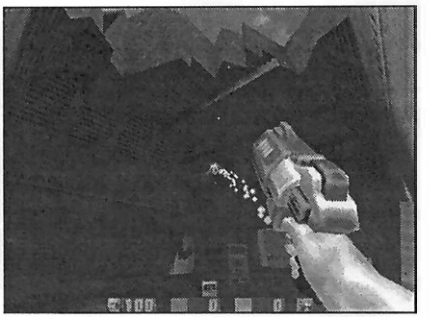
ГЛАВА 4

Миссия первая

Установите канал связи с центром управления

Вы — закаленный в боях космический пехотинец, представитель Коалиции Земли и готовы померяться силами с самой жестокой расой инопланетных киборгов, возможно, в последней героической битве за спасение человеческой расы. Осторожные Строгги защитили родную планету гигантской пушкой, нацеленной в мрачное оранжевое небо, готовой отразить любой ответный удар сил Земли.

Заключенные в индивидуальные капсулы, вы и сотни ваших товарищей прошли незамеченными сквозь атмосферу Строггоса. Ваша задача проста: уничтожить пушку Строггов, чтобы получать помощь с Земли. Несмотря на то, что задача абсолютно понятна, выполнить ее будет нелегко.



Цели первой миссии

Жутковатый оранжево-красный свет заливает служебную комнату, где ваша одноместная капсула проломила толстый металлический потолок. Ваше бесценное оружие повреждено при аварийной посадке. Итак, по крайней мере, пока вам придется орудовать верным бластером. Издали слышны ужасные вопли других космических пехотинцев, чьи органы киборги-Строгги уже спешат превратить в свои собственные. Просмотрите цели миссии на портативном компьютере (рис. 4.1), нажав клавишу F1.
Первая миссия — База — состоит из четырех уровней:

- Внешняя база
- Главный комплекс
- Центр связи
- Заброшенный комплекс

Для того чтобы успешно установить канал связи с кораблем Земли, находящимся на орбите Строггоса, необходимо выполнить следующее.

Рис. 4.1. Цель миссии ясна, как мрачный день на Строггосе

- Во Внешней базе найдите более мощное вооружение и боеприпасы к нему. Затем доберитесь до лифта, ведущего в Главный комплекс.

- Оказавшись в Главном комплексе, уничтожьте силы Строггов и проберитесь подземными переходами к Центру связи.

- В Центре связи включите консоль связи и получите синий ключ, чтобы проникнуть в бункеры Строггов.

- Наконец, вернитесь в Главный комплекс и уничтожьте двух Оружейников, перед тем как получить новое задание.

Внешняя база

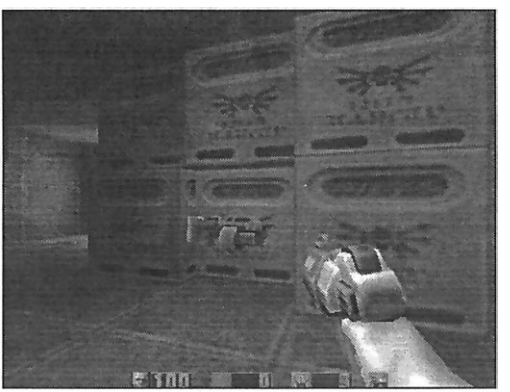
Как только пройдут последствия криогенного сна, первым делом необходимо освоиться с окружением, уничтожить охрану Строггов и подыскать более мощное оружие. После этого можно начать исследовать Внешнюю базу и искать лифт, который находится примерно в центре этого уровня. Лифт ведет в Главный комплекс — второй уровень в первой миссии.

Исследование места аварийной посадки

1. **Быстро заберите бронежилет.** Спуститесь по наклонной поверхности, держа перед собой пистолет. Разберитесь с Охранником и пройдите сквозь дыру в левой стене. Проползите через тоннель, который ведет к складу. По дороге прихватите бронежилет. Далее выйдите на небольшую открытую площадку с лужей воды и поверните налево.

2. **Возьмите на складе винтовку.** Берегитесь Охранника Строггов, когда вы будете обходить упавшую прямоугольную колонну. Пройдите двухэтажную комнату-склад с неисправным подъемником. Спуститесь на нижний этаж — там можно найти пару аптечек, немного патронов к винтовке, а возле ящиков — винтовку.

3. **Взорвите все бочки за ящиками, пользуясь пистолетом (из укрытия).** Затем залезьте в образовавшуюся в полу дыру и ползите дальше в темноту. Держитесь правой стены, чтобы попасть в небольшой подземный поток. Нырните, и немного проплывите вперед. Вынырнув, вы окажетесь в секретном помещении, где вас будут ждать несколько защитных пластин и коробка гранат.



Перемещение по коридору и открытому внутреннему двору

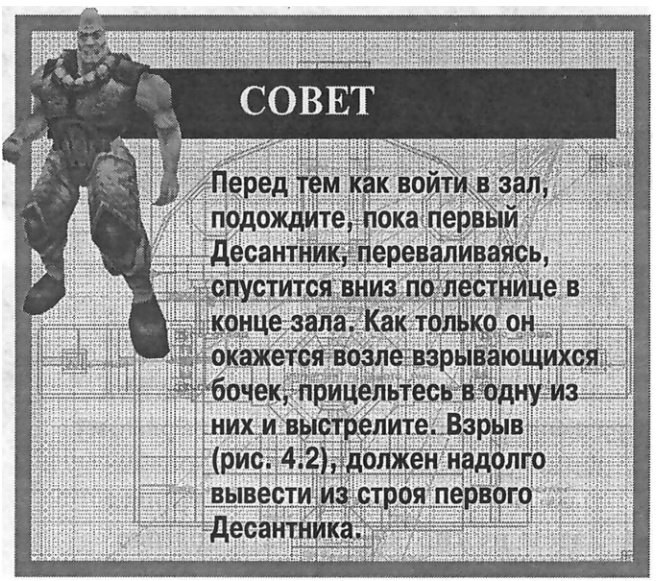
Вооружившись винтовкой и достаточным количеством патронов, чтобы почувствовать себя немного увереннее, вы готовы столкнуться со Строггами в главном коридоре и внутреннем дворе.

1. **Продвигайтесь к коридору, а через него — во двор.** Вернитесь назад в комнату, где вы совершили аварийную посадку. Пройдите через выбитую дверь в главный коридор с высокими потолками, в котором можно найти некоторые полезные вещи (пару защитных пластин и аптечек). Как только вы обогнете первый угол, уберите нескольких Охранников. В средней части коридора пройдите во внутренний двор и уничтожьте еще несколько экземпляров Строгговского отродья.

2. **Возьмите глушитель.** Перед тем как уйти со двора, пройдите мимо стимуляторов в сторону лестницы. Заберитесь под лестницу и возьмите глушитель.

Подавление Десантников в конце коридора

1. **Преодолейте первую серьезную преграду на пути к Главному комплексу.** Пройдя дальше по длинному коридору, откройте дверь, ведущую в самый большой зал Внешней базы. Помимо нескольких рядовых Строггов, вы заметите какие-то ходячие несуразности. Это — Десантники.



2. **Откройте еще один секрет.** Пройдите за лестницу и выстрелите в желтый светильник над головой. Затем проползите под открывающейся стеной за коробкой гранат и двумя аптечками.

3. **Доберитесь до верхней части зала.** Поднимайтесь по лестнице и найдите лифт. Откройте его и нажмите кнопку "Вниз". Вы на пути к Главному комплексу.

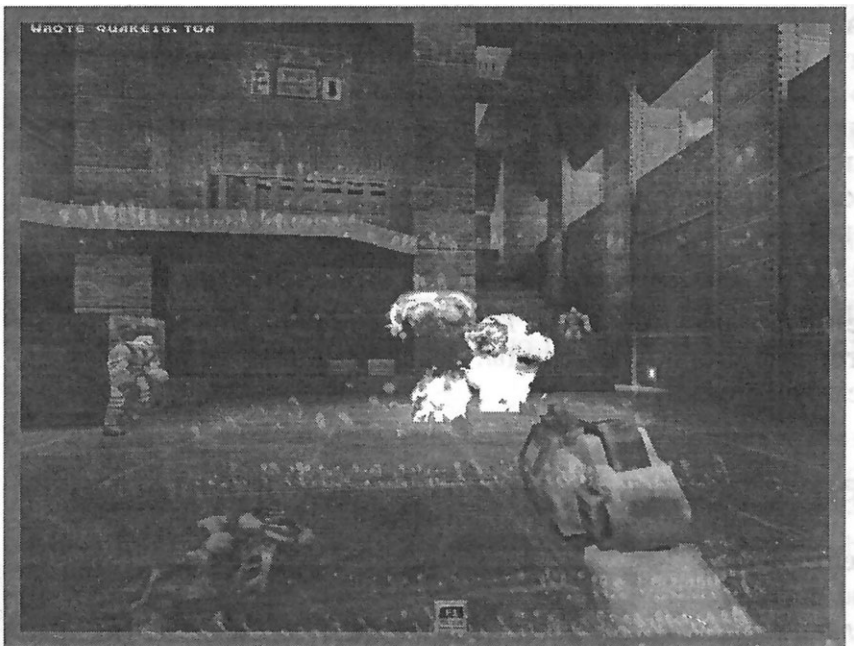
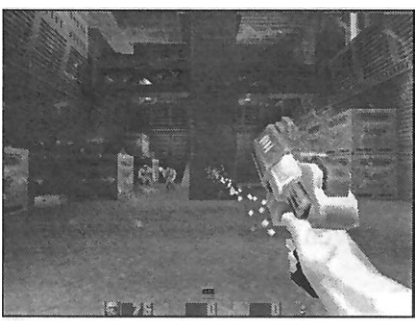


Рис. 4.2. Стреляйте в бочки, как только Десантник спустится по лестнице

Главный комплекс



Попав в Главный комплекс, вы должны пробиться сквозь увеличивающиеся силы Строггов к водному каналу, протекающему под разбитым мостом в конце этого уровня. Затем нужно исследовать водные

тоннели, чтобы найти большие ворота Центра связи. В целом, Главный комплекс состоит из больших многоэтажных помещений, сети подводных тоннелей. Перед тем как пойти в бой, взгляните на переносной компьютер (рис. 4.3), отображающий ближайшую цель.

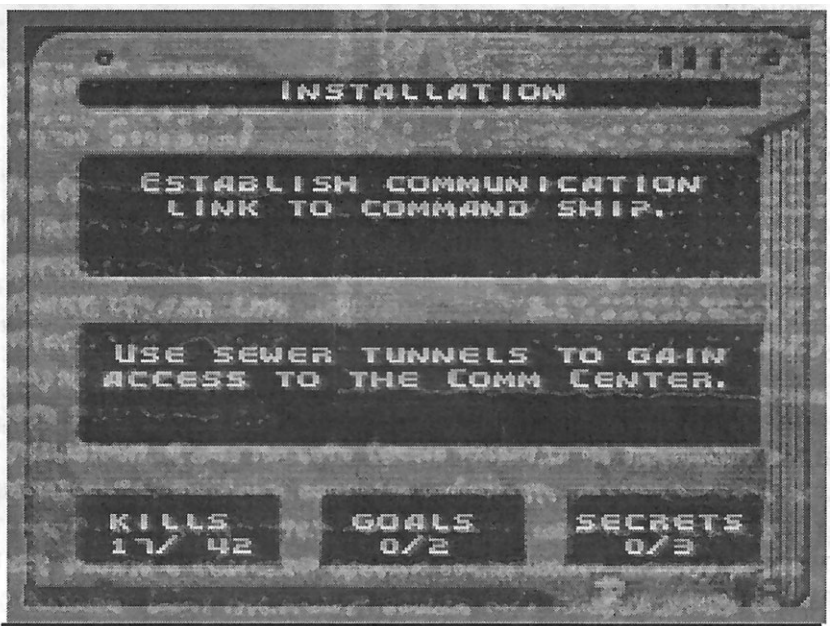


Рис. 4.3. Следует найти тоннели, ведущие к Центру связи

Исследование комнаты-склада

В первой комнате Главного комплекса собрались солдаты Строггоса, и они сделают все, чтобы вы поняли, что вас здесь не ждут. Главный этаж патрулируют Стрелки и Автоматчики, а с мостиков готовы открыть огонь Охранники.

1. **Возьмите комнату штурмом.** Откройте дверь лифта и сосредоточьтесь на уничтожении охраны на главном этаже. Прячьтесь за ящиками, а на вражеский огонь отвечайте из винтовки.

2. **Подлечитесь.** Вероятно, вы получите несколько царапин. К счастью, прямо на ящике лежит аптечка. Подтолкните одну из бочек — и аптечка ваша.

3. **Проберитесь в коридор.** Продолжайте свой путь по наклонной поверхности в конце склада, поверните налево и выйдите в широкий коридор. Приготовьтесь утихомирить Десантника за ящиками. Повернув налево и выскочив за угол, вы окажетесь под прицельным огнем еще нескольких Автоматчиков и Стрелков. Убейте их, а затем продвигайтесь дальше. На стене слева поищите переключатель, открывающий доступ к автомату. Затем вам нужно будет войти в еще одну двухэтажную комнату с лифтом на верхний этаж.

Сбор урожая на верхнем этаже

Верхний уровень состоит из нескольких мостиков, проходящих над складом, через который вы вошли. Пройдя по ним, можно выйти на открытую местность и увидеть широкий канал. Канал проходит через два полузатопленных тоннеля, один из которых показан на рис. 4.4. Тоннель слева ведет к секретной комнате. Через правый тоннель можно попасть в сеть более широких тоннелей, ведущую к Центру связи.

1. **Уничтожьте Десантника и выйдите на верхний уровень.** Вооружившись автоматом, можно встретить Десантников лицом к лицу. Войдите в темную комнату и доберитесь до лифта с правой стороны.

Рис. 4.4. Перед тем как продвигаться к Центру связи, найдите секрет в левом тоннеле и вооружитесь автоматом

2. **Обыщите верхний уровень, чтобы получить боеприпасы и другие полезные предметы.** На верхнем уровне перейдите через мостик, ведущий мимо первой открытой двери, и пройдите над складом — там вы найдете коробки с патронами и несколько защитных пластин.

3. **Доберитесь до открытого канала.** Набрав достаточно боеприпасов и защитных пластин, возвращайтесь к лифту и пройдите в дверь справа от него. Не дайте Десантнику задержать вас на пути к открытому каналу.

Продвижение к Центру связи

Широкий канал отделяет строения Главного комплекса от комплекса Центра связи. Над мутной водой переброшен мост, в настоящий момент разрушенный. Канал охраняют несколько Охранников, что усложняет вход в тоннели. Поэтому, перед входом

в тоннели лучше всего уничтожить врага, окружившего Центр связи.

1. **Перепрыгните через разрушенный мост.** Уничтожив Охранников в канале и вокруг него, перепрыгните через разрушенный мост. Проход слева ведет в большую комнату, где несколько Десантников и Охранников попытаются прервать вашу миссию. В дальнем углу комнаты можно различить небольшой красный знак, идентифицирующий Центр связи, — цель вашей миссии. Однако пока в эту область попасть нельзя. Достаточно просто убрать Десантников и охрану.

2. **Исследуйте левый тоннель и откройте секрет.** Нырните в канал и доберитесь до тоннеля в дальнем конце слева. Придерживаясь стены справа, обойдите ржавые металлические колонны, пока не доберетесь до узкой трещины в стене. Несколько выстрелов из бластера помогут открыть проход и забрать винтовку у обезглавленного трупа (рис. 4.5). Хватайте винтовку и выходите из тоннеля.

3. **Войдите во второй тоннель.** Когда вы войдете во второй тоннель, то можете наткнуться на нескольких Охранников. Пройдя дальше, вы увидите темную квадратную комнату с мерцающим переключателем на стене. Забрав в углу аптечку, нажмите на переключатель и посмотрите, как открывается большая дыра в полу. Прыгнув в нее, вы окажетесь в сети более широких тоннелей, по которым можно добраться до входа в заветный Центр связи.

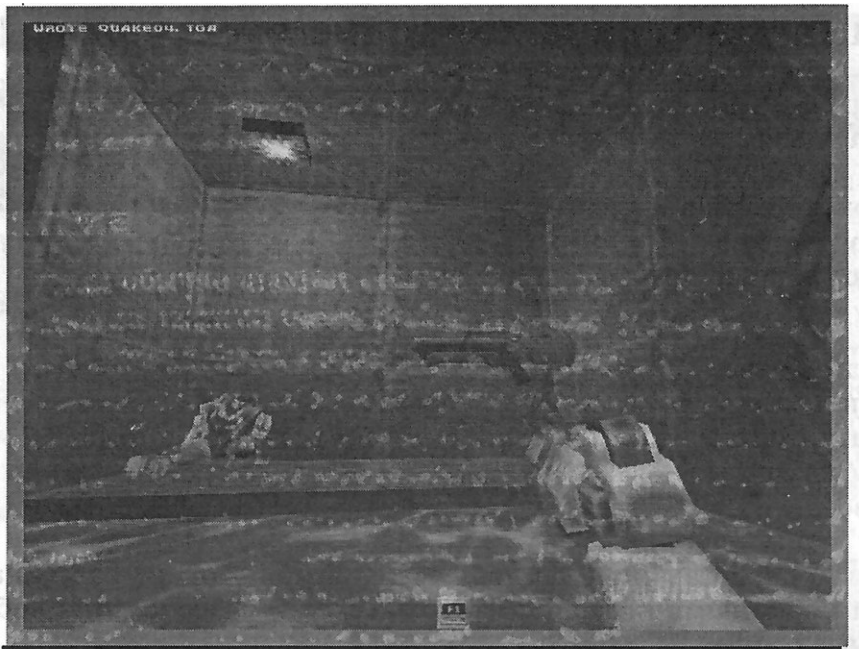
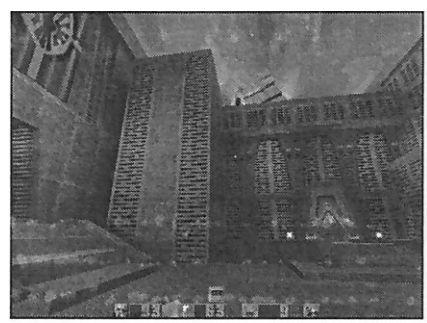


Рис. 4.5. Путешествие по левому тоннелю приведет к секрету и весьма полезной винтовке

Центр связи

Неподалеку от выхода из Главного комплекса вы видели Центр связи. Однако добраться до него из этой комнаты невозможно. На этом заключительном уровне первой миссии под названием База у вас будет возможность добраться до консоли и установить связь между вашим компьютером и кораблем Земли, а также найти важный синий ключ. Но сначала нужно будет пройти залитые водой подземные тоннели, несколько хорошо охраняемых комнат и, наконец, бункеры Строггов. Установив связь и получив ключ, можно будет вернуться в Главный комплекс.



Путешествие по водным тоннелям

1. **Возьмите несколько гранат.** Выбравшись из тоннеля, поверните налево и нырните в воду. Там вы найдете коробку с гранатами.

2. **Пройдите через вторую подземную комнату.** Как только вы повернете налево в тоннеле, сразу начинайте стрелять по Десантнику на противоположной стороне бассейна. Затем прикончите нескольких Охранников и благополучно соберите все трофеи.

3. **Возьмите штурмом первую двухэтажную комнату.** Откройте дверь в двухэтажную комнату с оранжевыми металлическими стенами и поднимайтесь наверх. Приготовьтесь столкнуться с несколькими Десантниками и Паразитами на первом этаже, несколькими Охранниками на втором этаже и одним Десантником, поджидающим сразу за дверью. Имеющийся здесь учетверитель выстрела очень полезен при штурме комнаты с кислотным бассейном и открытого внутреннего двора.

Штурм комнаты с кислотным бассейном и внутреннего двора

1. **Убейте всех в комнате с кислотным бассейном.** Кружа вокруг бассейна, убейте всех врагов в комнате. Не свалитесь при этом в бассейн — там ваше путешествие может закончиться.

2. **Уничтожьте Охранников во дворе.** Несколько раз выстрелите по скоплению Охранников. Соберите во дворе все боеприпасы, какие только возможно. (Справа от лестницы, если стоять лицом к складу, имеется аптечка. Чтобы открыть запертую дверь, ведущую в бункеры Строггов, нужен синий ключ.)

По трупам — на склад

1. **Превратите в отбивные врагов на складе.** Если учетверитель выстрела все еще действует, зайдите на склад и выстрелите

в Десантника, пока он не дотянулся до переключателя, воспламеняющего кучу взрывчатки по всему нижнему этажу.

2. **Войдите в лифт и преодолейте сопротивление на верхнем этаже.** Прочешите нижний этаж в поисках боеприпасов и аптечек. Избегайте выстрелов Охранников сверху. Затем воспользуйтесь лифтом справа от входа, чтобы подняться на верхний этаж.

3. **Приготовьтесь встретиться с несколькими Охранниками и прикончить Десантника.** Пройдите по узкому мостику над складом в дальнюю дверь, миновав комнату с кислотным бассейном. За ближайшим углом вас поджидают несколько Охранников. Далее, когда вы дойдете до следующего поворота налево, приготовьтесь выстрелить в Десантника, прячущегося в нише за углом.

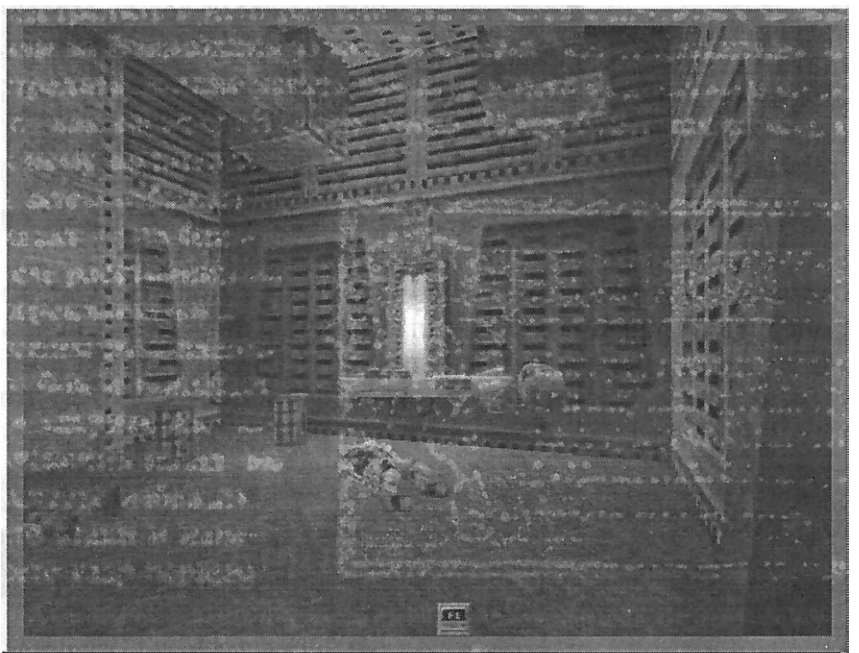


Рис. 4.6. Несколько минут, проведенных под водой, позволят получить две коробки патронов, а также посетить Заброшенный комплекс, первый секретный уровень

Соло на компьютерной консоли

1. **Обзаведитесь несколькими гранатами и уничтожьте Паразита.** Сразу возле места, где вы натолкнетесь на Десантника, увидите полупрозрачное окно Центра связи. Однако не спешите вламываться туда. Датчик в коридоре инициирует взрыв, освобождающий Паразита, который выскочит из пробоины в стене. Поэтому вернитесь в коридор и, как только стена будет проломлена, сделайте два-три выстрела в выпрыгивающего Паразита (рис. 4.7). Далее войдите в пролом в стене и заберите гранаты.

2. **Сразитесь с Оружейником возле консоли.** Подбросьте Оружейнику, стоящему в комнате за разбитым плексигласовым окном, парочку гранат. После этого можно пройти по коридору ко входу в комнату с консолью. Когда Оружейник начнет корчиться в предсмертных судорогах, лазерная ловушка, поджидающая вас, отключится.

3. **Установите канал связи и возьмите синий ключ.** В компьютерном центре вы найдете несколько аптечек. Подлечитесь. Подойдите к компьютерной консоли и нажмите на нее. Подождите несколько секунд, пока из люка в полу справа от консоли появится синий ключ. Пора штурмовать бункеры Строггов.

Разгром Строггов в их собственных бункерах

1. **Избавьтесь от Летунов во дворе.** С ключом в руках возвращайтесь во двор — там вас поджидает рой разъяренных Летунов. Не выходя со склада, как показано на рис. 4.8, расстреляйте Летунов по одному, когда они будут проноситься мимо.

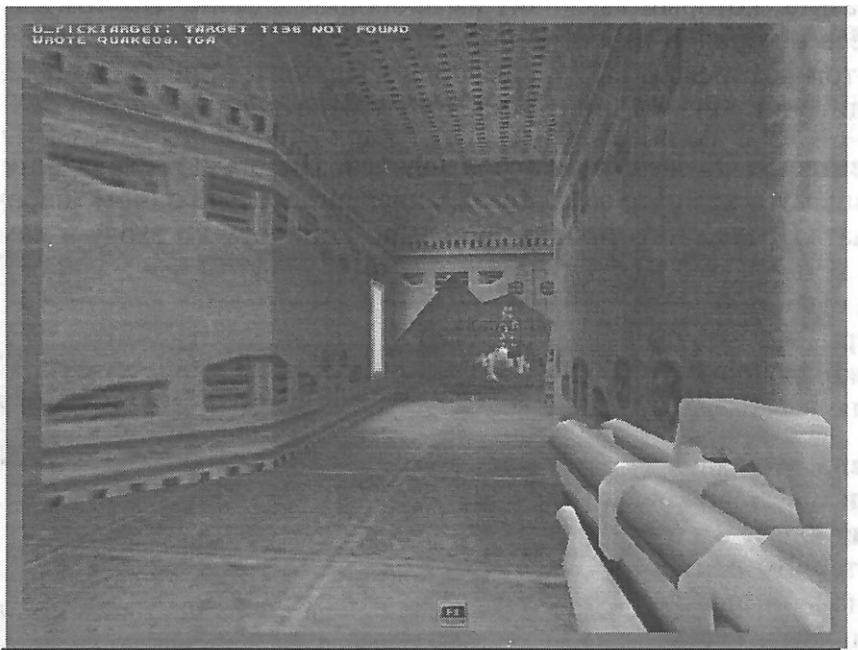


Рис. 4.7. Возвращаясь в коридор, повернитесь и прикончите Паразита до того, как он подойдет слишком близко

2. **Войдите в бункеры.** С помощью синего ключа войдите в бункеры Строггов и приготовьтесь разрядить оружие в Десантника и Охранников, стоящих сразу за дверью.

3. **Соберите трофеи и возвращайтесь в Главный комплекс.** Войдите в большое помещение и заползите в лежащий горизонтально цилиндр — там лежит пара коробок с гранатами. Затем поднимитесь на лифте и откройте одну за другой две двери на своем пути. Вы возвращаетесь в Главный комплекс, откуда лифт повезет вас на выполнение следующей миссии.

Назад, в Главный комплекс

1. **Опустите мост, позволяющий пройти к нужному вам лифту.** Открыв вторую дверь, вы окажетесь в большом коридоре с рычагом прямо перед вами. Нажав на рычаг, опустите тяжелый мост, по которому можно будет перейти к выполнению следующей миссии.

2. **Уничтожьте группу Летунов над центральным каналом.** Продвигайтесь налево и уничтожьте еще нескольких Летунов, парящих над центральным каналом. После этого войдите в запутанный коридор, пройдите в комнату, где опустился мост. Перейдите мост и зайдите в дверь справа от вас.

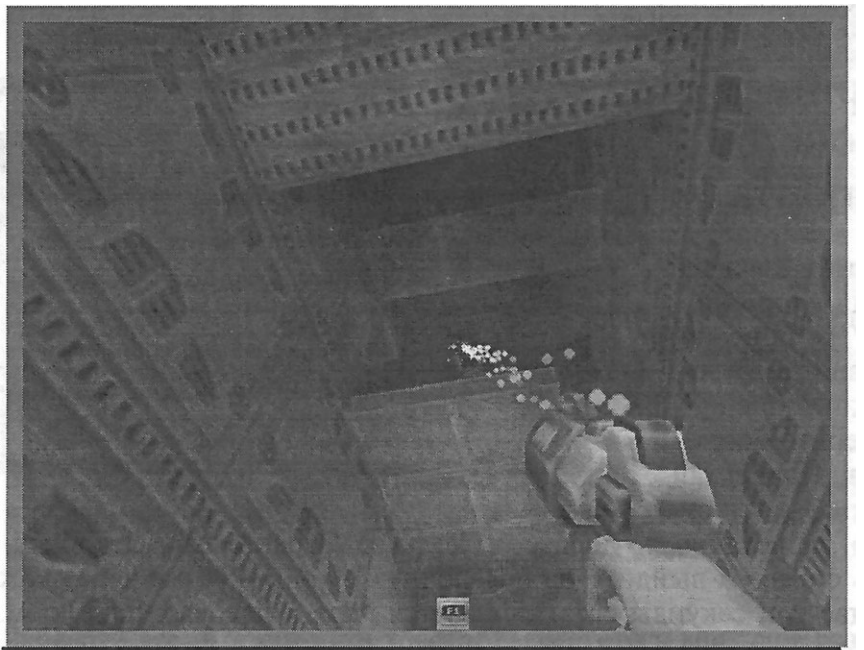


Рис. 4.8. Оставайтесь на складе и отстреливайте Летунов, влетающих со двора, как голубей

3. **Разберитесь с Оружейниками.** Заберите учетверитель выстрела сверху на ящиках и убейте двух Оружейников, охраняющих лифт возле выхода.

4. **Получите новое задание.** Переступите через останки Оружейников и нажмите переключатель возле лифта. Затем войдите в лифт и нажмите переключатель внутри. Приготовьтесь к выполнению второй миссии.

Заброшенный комплекс

Заброшенный комплекс — первый секретный уровень в *Quake II*. Он не только наполнен разными полезными вещами, но и дает возможность получить первое и мощное оружие в игре — грозную двустволку. Чтобы найти ее, нужно иметь красный ключ, скрытый на этом уровне.

Доберитесь до рельсового транспорта

1. **Очистите коридор.** Выйдя из лифта, сразу же поверните направо за грузовой контейнер и заберите бронежилет. Продвигайтесь по коридору влево, прикончив по дороге нескольких Охранников. Откройте дверь справа и выйдите на посадочную площадку, где через каждые две-три секунды останавливается пара рельсовых платформ.

2. **Откройте первый секрет.** Войдите в складское помещение справа, уничтожьте Десантника, возьмите винтовку, а затем перепрыгните с кучи ящиков слева на такую же кучу справа. Взберитесь по ним вверх и поищите глушитель.

3. **Отыщите массу полезных вещей.** Подождите, пока транспорт уйдет и нырните в воду за ним. Плывите влево, обогните угол и подни-

митесь по лестнице в длинный коридор, уставленный защитными пластинами, аптечками и коробками с патронами.

4. **Возвращайтесь к транспортеру.** Нажмите кнопку возле металлической двери в конце коридора и выйдите в коридор, по которому вы пришли. Далее продвигайтесь назад на посадочную площадку, чтобы открыть очередной секрет.

Перемещайтесь за транспортом

1. **Проскользните за транспортом.** Спрыгните с посадочной платформы вправо и притаитесь в углу возле дверей. Когда подойдет транспорт, дверь автоматически откроется, чтобы пропустить его. Не теряя времени, прыгните в открытые двери.

2. **Доберитесь до камеры Паразитов.** Убейте Акул и плывите в дальний конец канала. Выберитесь на платформу с правой стороны и поезжайте на ней на самый верх. Сойдя с нее, вы окажетесь возле входа в узкую комнату, в которой находятся Охранник и Паразит (рис. 4.9).

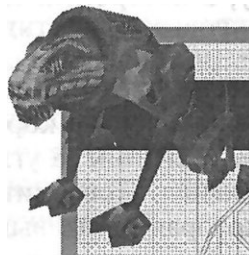
3. **Заберите все, что сможете унести, и спуститесь вниз еще раз.** Прикончив Охранника и Паразита, заберите коробки с патронами — им найдется применение — Десантник за углом. Затем спуститесь по лестнице в третий узкий канал. Поверните направо, встаньте на небольшую платформу, которая опять вывезет вас наверх. Вы очутитесь в небольшом темном помещении. В нем можно найти еще пару аптечек и пачку гранат.

4. **Прыгните в воду и проплывите ко второй остановке транспорта.** Спрыгните вниз, в тоннель, и плывите к зеленому мигающему переключателю. Нажмите его и нырните в отверстие слева. Затем вынырните на поверхность возле второй остановки транспорта. Сейчас вам надо найти красный ключ.

Рис. 4.9. Не дайте Охраннику и Паразиту отвлечь вас от поисков нужных предметов в этой секретной комнате

В поисках красного ключа

1. **Покончите с Десантниками и поднимайтесь наверх.** Взберитесь на



ВНИМАНИЕ

Если вы забудете присесть во время приближения транспорта (см. шаг 1), получите четкий отпечаток собственной физиономии на противоположной стене.

посадочную платформу, откройте металлическую дверь справа и поднимитесь наверх. Осторожно, там вас будут ждать несколько Охранников.

2. **Поднимите мост к комнате с красным ключом.** Пройдя первый пролет лестницы, повернитесь и посмотрите на желтый фонарь. Аккуратно прицельтесь в него и выстрелите (рис. 4.10). После этого пройдите по мосту, который поднимается под вами, в комнату с красным ключом.

3. **Доберитесь до башни с двустволкой.** Возвращайтесь на лестницу и продолжайте подниматься, пока не дойдете до большой металлической двери. За ней скрывается куча Десантников и открывается путь к башне с двустволкой.

С двустволкой в руках

1. **Пробейтесь к башне.** Разберитесь с парой Десантников и несколькими Охранниками, затем пройдите по наклонной плоскости перед входом в башню.

2. **Прорвитесь наверх.** Шагнув вправо, вы получите возможность беспрепятственно открыть огонь по Десантникам, Охранникам и целой стае Летунов, патрулирующих помещение. Попробуйте подстрелить их всех прежде, чем двигаться дальше. Переберитесь через водоем и встаньте на небольшую платформу, которая повезет вас наверх.

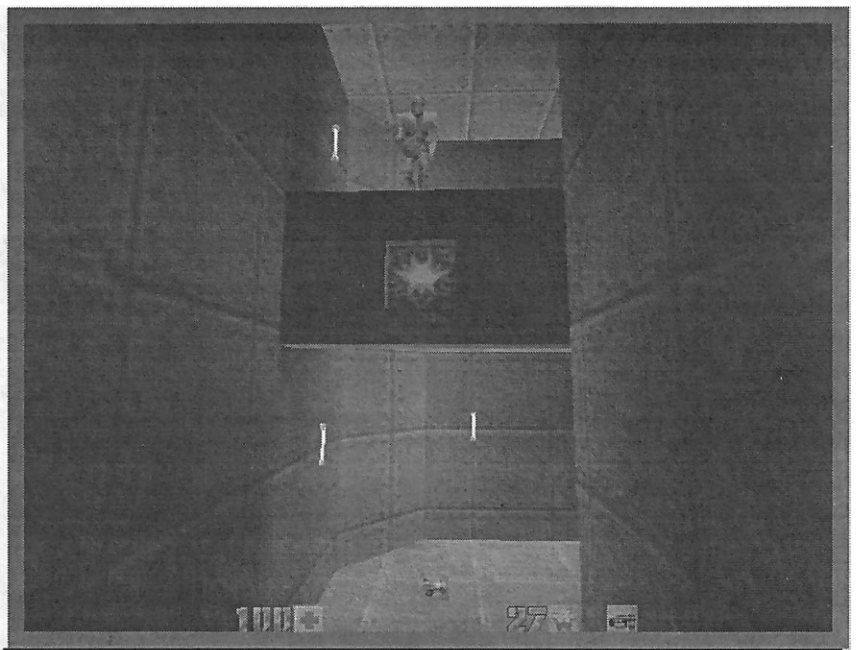


Рис. 4.10. Выстрелите в переключатель и поднимите мост, который приведет вас к красному ключу

3. **Воспользуйтесь красным ключом.** Подойдите к компьютерному терминалу и включите его красным ключом. По опустившемуся мосту перейдите в комнату. Не задумываясь, схватите винтовку и разрядите ее в рядом стоящего Десантника.

4. **Возвращайтесь к лифту.** Достигнув своей цели, возвращайтесь в Центр связи. Однако вы обнаружите, что Заброшенный комплекс теперь кишит врагами. Добравшись до посадочной площадки рельсового транспорта, сядьте на одну из платформ и поезжайте до первой остановки, где Строгги сделают все возможное, чтобы не дать вам уйти с двустволкой.

Прочие секреты Заброшенного комплекса

Если вам недостаточно найденного и есть желание обыскать Заброшенный комплекс, чтобы открыть остальные секреты, то вот что можно обнаружить.

Адреналин под водой

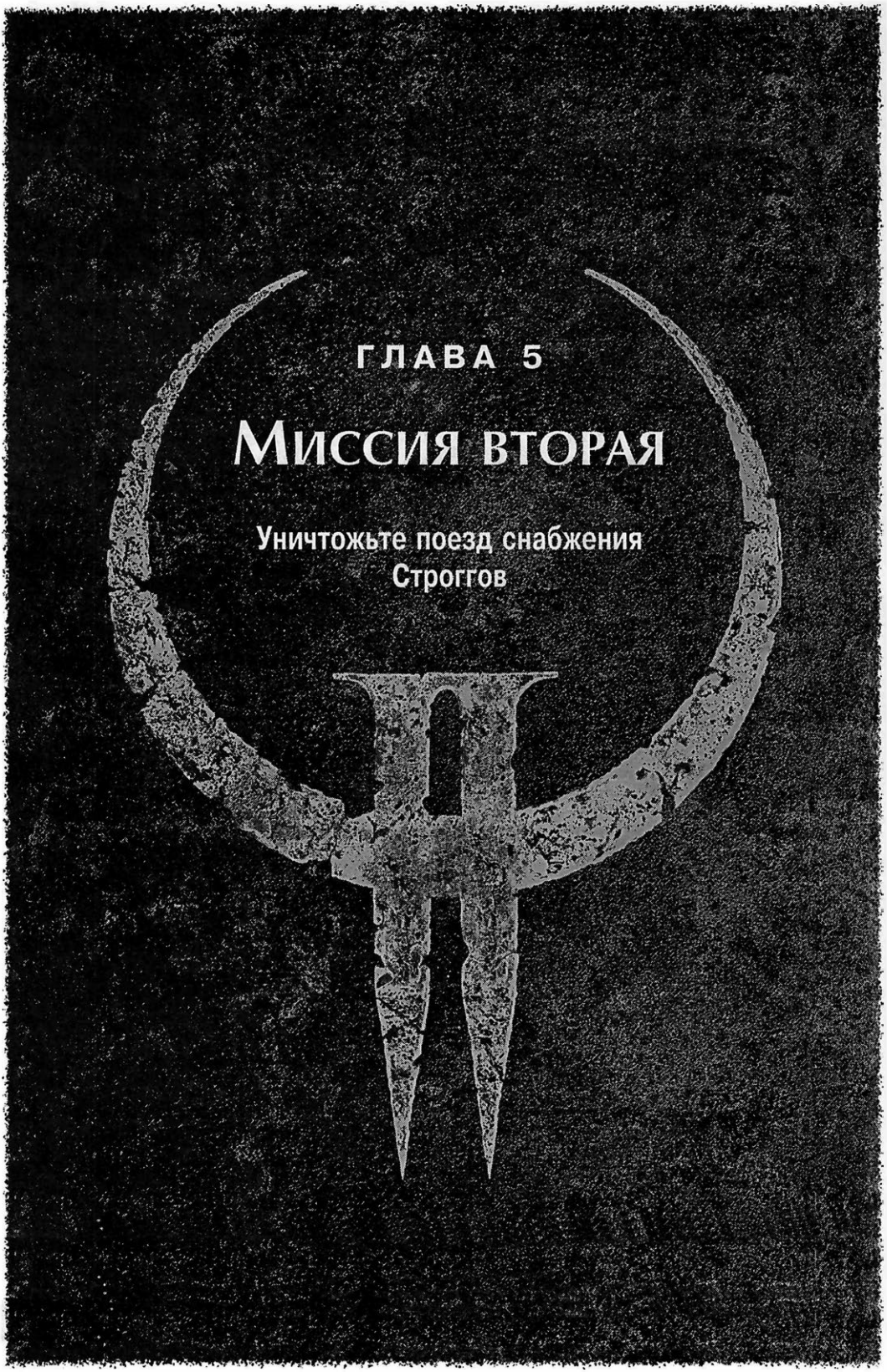
На последнем этапе пути к башне с двустволкой войдите в узкий коридор и взгляните налево. Выстрелите в мерцающую желтую лампу, чтобы отодвинуть панель внизу. Спрыгните вниз и выйдите на открытое пространство до того, как начнут стрелять пушки на стене. Когда вы попадете в затопленную пещеру, плывите в дальний конец — там находится изрядное количество живительного адреналина.

Аптечка

На второй остановке транспорта откройте дверь и взберитесь по рампе, затем повернитесь, выстрелите в переключатель и спрыгните с рампы до того, как она поднимется вверх. Под рампой можно обнаружить аптечку, а в игре с несколькими противниками — еще и гипербластер.

Неуязвимость, броня и аптечка

Нырните в ров с водой, окружающий башню с двустволкой, и выстрелите в большой прямоугольный блок с узкой трещиной в верхней части. Когда блок опустится, заберитесь в нишу за ним. Затем выпрыгните из воды.



ГЛАВА 5

Миссия вторая

Уничтожьте поезд снабжения Строггов

Сейчас, когда связь с компьютером штаба Корпуса морской пехоты установлена, вы готовы бороться с несметными ордами врагов и продолжить освоение незнакомого мира.

Цели второй миссии

Вторая миссия состоит из трех уровней (рис. 5.1).

- Склад боеприпасов
- Станция снабжения
- Пакгауз

Рис. 5.1. Импровизировать все-таки придется, но помните, что поезд снабжения Строггов не ездит там, где вам заблагорассудится

Чтобы успешно пустить под откос поезд снабжения Строггов, необходимо выполнить следующее.

- Проникнуть на Склад боеприпасов, вооружиться и найти вход на Станцию снабжения.
- Уничтожить на Станции снабжения поезд снабжения Строггов и отыскать силовые элементы в форме кубов — они необходимы для питания механизмов, открывающих доступ к Пакгаузу.
- Войти в Пакгауз и найти дорогу к третьей миссии.

Склад боеприпасов

На Складе боеприпасов вы получаете шанс пополнить свой арсенал — это, безусловно, необходимо, если вы хотите справиться с возрастающим сопротивлением на Станции снабжения и в Пакгаузе. Спартанская обстановка этого уровня с металлической отделкой стен, отлично сочетается с таким количеством Берсеркеров, какого вы до сих пор не встречали.

Заберите учетверитель выстрела

1. **Исследуйте первое складское помещение.** Откройте ворота, ведущие в первое большое складское помещение, войдите и спрыгните на нижний этаж.
2. **Соберите разбросанные полезные предметы.** Осмотритесь и заберите все, что может пригодиться, в первую очередь двустволку. Выстрелите из пистолета в желтый переключатель прямо над ящиками в дальнем углу. Откроется большая секретная комната в стене на втором этаже.
3. **Поднимитесь наверх и возьмите учетверитель выстрела.** Нажмите кнопку возле узкой платформы и поднимитесь обратно на главный этаж. Здесь, перед тем как пройти в следующую комнату,

запрыгните на узкий выступ и войдите в секретное помещение, где вертится учетверитель выстрела.

Доберитесь до многоэтажного центрального зала

1. **Не расслабляйтесь.** Все может выглядеть спокойно, однако, когда вы войдете на нижний этаж следующей комнаты, из ниши в стене выскочат двое Десантников.

2. **Отоприте входную дверь.** Нажмите зеленую кнопку на нижнем этаже и приготовьтесь дать отпор толпе Охранников, вламывающихся из коридора. Кроме того, вас ждет знакомство с невиданным доселе врагом — хладнокровным и смертоносным Техником. Перед тем как пройти вперед, соберите полезные предметы в комнате, откуда вырвались Десантники.

3. **Пробейтесь в центральную комнату.** Войдите в следующий коридор, а затем в многоэтажный зал. Атакуйте врагов на нижнем этаже. Обратите особое внимание на Охранников у вас над головой. Отметьте, что мост, ведущий к двери по ту сторону глубокого проема, заполненного ящиками, выдвинут не полностью.

4. **Отоприте дверь многоэтажного зала.** Перед тем как пройти дальше, необходимо навестить склад внизу. Нажмите кнопку возле прямоугольной платформы и спуститесь вниз. Нажмите кнопку под дверью, до которой вы собираетесь дотянуть мост. Откроется небольшая дверь с платформой, на которой придется проехаться.

5. **Подведите мост к двери.** Вернитесь в главный зал и взберитесь на небольшую платформу, ведущую н а мостик наверху. Щелкните переключателем посередине перехода и

понаблюдайте, как мост выдвигается на полную длину, достигая дальней двери. Спрыгните прямо на мост и выйдите из многоэтажного зала.

Воспользуйтесь кнопками на складе

1. **Доберитесь до темного склада.** Приготовьтесь прикончить Берсеркера в тот момент, когда вы перейдете мост, и откройте дверь. Коридор за Берсеркером уставлен стимуляторами. Повернувшись налево, вы обнаружите небольшую комнату, вход в которую закрыт силовым полем.

2. **Перестреляйте Строггов.** Перед тем как начать свободно манипулировать переключателями в темной комнате, уничтожьте в ней Техника, многочисленных Охранников и Берсеркера.

3. **Отключите силовое поле.** Выстрелите в переключатель в комнате за силовым полем и поднимитесь в нее по лестнице. Нажмите кнопку — это активизирует грузовой контейнер. Он протаранит дверь в дальнем углу склада, открыв вам путь к дальнейшим приключениям.

Доберитесь до затопленных комнат

Этот этап путешествия по Складу боеприпасов состоит в преодолении нескольких коридоров, в которых Десантники и Охранники часто застают вас врасплох, выскакивая из-за ящиков и из темных углов позади вас.

В конце концов вы достигнете темной двухэтажной комнаты с проемом в полу

верхнего этажа и с многочисленными красными светильниками. Нижний этаж кишит Берсеркерами и Охранниками. Как и в прежде, не мудрствуя лукаво, угостите Строггов хорошей порцией свинца. Добравшись до двери в углу нижнего этажа, продолжите путешествие. На платформе вы сможете подняться в узкую комнату с двумя подвешенными на тросах ящиками.

Сбросив с помощью кнопки ящики на Берсеркеров, вы можете беспрепятственно передвигаться по нескольким коридорам. В конце коридоров имеется платформа, которая привезет вас к узкому мосту над потоком кислоты. Далее нужно добраться до затопленных комнат и исследовать их.

1. **Перейдите мост.** Будьте осторожны, чтобы не оступиться и не упасть в кислоту. По ту сторону моста за правым углом вы увидите плавающие в воде и затонувшие ящики.

2. **Доберитесь до кнопки на правом берегу.** Прыгните в воду и прикончите поджидающую там Акулу. Взберитесь на ящики и перепрыгните на берег справа. Нажмите зеленую кнопку и перебирайтесь на другой берег. По ящикам войдите в только что открывшуюся дверь.

3. **Поднимитесь на небольшой платформе.** Сверните вправо по коридору, который заканчивается тупиком с платформой. На ней поднимитесь наверх и разберитесь с Берсеркерами и Охранниками. Войдите в первую дверь направо — за ней начинается мостик высоко вверху, над большим многоэтажным залом.

4. **Доберитесь до входа на Станцию снабжения.** Продолжайте путь. Вы пройдете над темным залом с грузовым контейнером. Откройте следующую дверь и пройдите по коридору. Если вы пройдете последнюю дверь, то очутитесь на мосту над темным центральным складом.

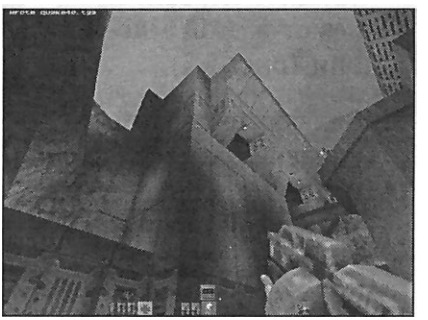
5. **Войдите в дверь, ведущую на Станцию снабжения.** Поверните налево и откройте дверь. Следующая дверь ведет прямо на Станцию снабжения. Перед тем как войти в нее, взорвите ящик над комнатой слева от вас. Бросьте туда пару гранат, а затем прыгните вниз через отверстие (рис. 5.2). Соберите аптечки, пули и нажмите кнопку возле силового поля. Выйдите и пройдите к двери на Станцию снабжения.

Рис. 5.2. Покончите с Берсеркером и отключите силовое поле перед тем, как попасть на Станцию снабжения

Станция снабжения

Несмотря на то, что Станция снабжения — только средний уровень второй миссии, здесь вы получаете шанс выполнить первое задание — уничтожить поезд снабжения Строггов. На этом уровне также находятся четыре силовых элемента, без которых Пакгауз *полностью* недоступен.

Пройдите через первый и второи склады



1. **Наберитесь сил для долгого путешествия.** Поскольку главный вход охраняют Оружейник и несколько

Охранников, забудьте о гордости и прыгайте вниз. Бегите влево и откройте первый секрет этого уровня — долгожданную боевую броню. Затем поднимитесь на небольшой платформе на самый верх.

2. **Захватите учетверитель выстрела.** Войдя на склад, перебейте Охранников, расставленных на этаже. Запрыгните на грузовой транспорт и поезжайте на нем через весь склад в проем в левой стене. Когда он начнет подниматься, прыгните вперед за другим важным секретом — учетверителем выстрела.

3. **Перемещайтесь к следующему складу.** Взберитесь на ящики в дальнем углу комнаты и нажмите зеленую кнопку. Спрыгните вниз и откройте дверь слева (обозначенную символом, похожим на “3”).

4. **Возьмите пулемет.** Берегитесь Охранников, засевших вверху на штабелях ящиков, и разгневанного Берсеркера. Обойдите слева ряд ящиков, и вы увидите первый пулемет в этой миссии (рис. 5.3).

5. **Захватите первый силовой элемент.** Щелкните переключателем в дальнем углу склада и поднимитесь на платформу, расположенную неподалеку. Возьмите слабо светящийся куб и двигайтесь дальше по коридору.

6. **Доберитесь до поезда Строггов.** Войдите на склад меньшего размера, охраняемый Оружейником. Над ящиками висит бронежилет, возьмите его и встаньте на большую платформу. Когда вы поднимете сь в красную комнату, нажмите кнопку на стене и идите за грузовым транспортом в соседнюю комнату. Спрыгните на конвейер, откройте следующую дверь, и вы увидите поезд Строггов.

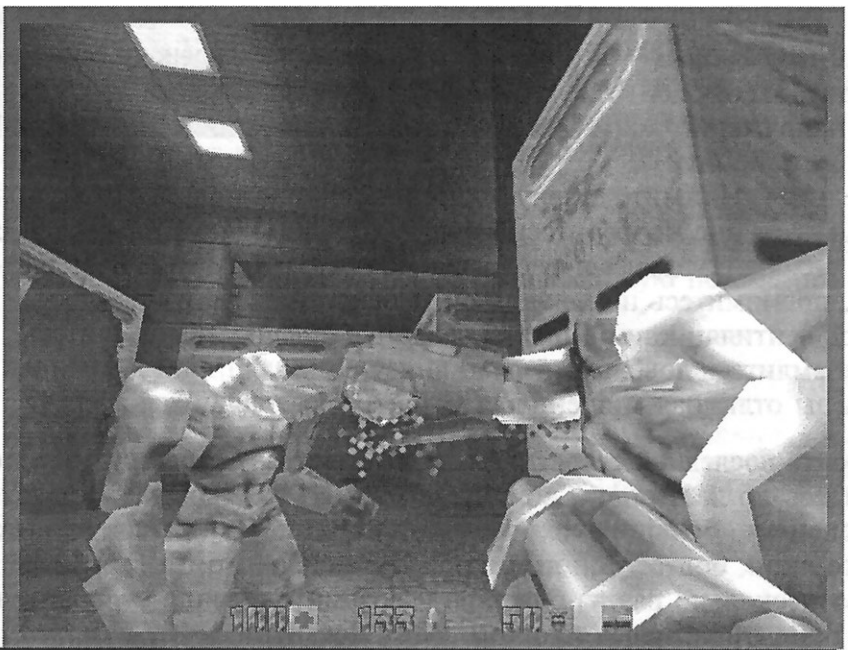


Рис. 5.3. Не успеют ваши руки сомкнуться на рукоятке пулемета, как на вас нападут два ужасных противника

Уничтожьте поезд снабжения Строггов

1. **Перейдите через рельсы.** Запрыгните на один из грузовых вагонов поезда, а оттуда на погрузочную платформу с другой стороны. Пройдите в комнату управления, нажмите зеленую кнопку и заставьте поезд двинуться с места. Поезд разобьется о закрытые ворота. Основная задача миссии выполнена, однако, вам еще нужно собрать оставшиеся силовые элементы.

2. **Захватите еще два силовых элемента.** Подойдите к следующей кнопке справа, нажмите ее и откройте платформу с силовым элементом. Забрав элемент, вы отключите напряжение и сможете пройти по рельсам. Нажмите зеленую кнопку под двигателем. По поднявшейся лестнице проберитесь в узкий коридор — там находится еще один силовой элемент и несколько защитных пластин. Взяв элемент, поднимитесь по наклонной плоскости слева и пройдите внутрь вентиляционной шахты. Толкнув крышку, вы свалитесь и приземлитесь довольно далеко внизу возле длинной лестницы. Здесь вы отличная мишень для Строггов, находящихся вверху.

3. **Откройте последний секрет и следуйте навстречу своей судьбе.** Поднимитесь по лестнице и войдите в хорошо освещенное складское помещение с большим количеством ящиков. Идите налево и поищите ящик более темного цвета, чем остальные. Выстрелите в него несколько раз из бластера и возьмите в нише супераптечку. (Для ориентира: перед ящиком стоит Десантник. — *Прим. ред.*)

Захватите последний силовой элемент

1. **Пройдите еще через два склада.** Нажмите кнопку возле люка в полу и спуститесь по лестнице. Уничтожьте Охранников и встаньте на левую опускающуюся платформу.

2. **Схватка в темноте.** Расстреляйте Берсеркера, нескольких Охранников и нажмите зеленую кнопку. С левой стороны комнаты придут в движение подъемники. Это единственный путь, по которому можно достигнуть верхнего этажа складского помещения.

3. **Забирайте последний элемент и сматывайтесь.** Откройте дверь и войдите в небольшое складское помещение. Убейте Охранника

и заберите последний силовой элемент. Как только вы возьмете куб, откроется другая дверь, ведущая в большее складское помещение. Постарайтесь справиться с Оружейником и Берсеркером, а затем поднимитесь по лестнице и станьте на ящики. Нажмите кнопку и идите по лестнице внизу.

4. **Выходя, прихватите с собой двустволку.** Пройдите по лестнице сперва вверх, а потом вниз, и вы окажетесь в темном переходе, охраняемом Берсеркером. Возьмите двустволку и нажмите последнюю кнопку. Зайдите в комнату, с которой вы начали свое путешествие. Поднимитесь на небольшом лифте, выйдите из двери, перейдите мост и вернитесь на Склад боеприпасов.

5. **Направляйтесь к Пакгаузу.** Повторно оказавшись на Складе боеприпасов, направляйтесь прямо ко входу в Пакгауз. Теперь вы можете подать питание на дверь, скрывающую последний уровень второй миссии.

Пакгауз

Получив все четыре силовых элемента на Станции снабжения, вы готовы штурмовать Пакгауз и исследовать его помещения, подавая питание на ключевые элементы строения.

Доберитесь до главной двери в Пакгауз

1. **Подайте питание на подъемник.** Перед тем как войти в Пакгауз, воспользуйтесь первым элементом в служебном помещении сразу за дверью, ведущей из Склада боеприпасов. Когда включится свет, встань-

те на платформу в конце коридора и подождите, пока она поднимется на главный этаж.

2. **Войдите в Пакгауз.** Пройдите по центральному коридору прямо к двери с надписью "Warehouse". За ней — последний уровень второй миссии. Вдохните глубже и держитесь крепче.

Включите свет в коридоре

1. **Войдите в темноту.** Поверните направо и вдоль стены идите в непроглядную темноту Пакгауза. В конце коридора войдите в служебное помещение и вставьте силовой элемент в гнездо.

2. **Поднимитесь наверх.** Когда включится свет, прыгните на платформу и поднимитесь на мостик наверху. Идите к двери на противоположном конце, но берегитесь Десантников — они выскочат из укрытия позади вас. Перед тем как продолжить путь, заберите бронежилет в нише стены, из которой появились Десантники.

3. **Подайте питание еще на один отсек Пакгауза.** Пройдя через следующую дверь, вы окажетесь наверху лестницы, ведущей вниз, в зал колоссальных размеров. Перед тем как спуститься, бросьте пару гранат в Паразитов и Охранников. Пройдите по освещенному коридору до следующей платформы и нажмите ближайшую кнопку, чтобы спуститься в нижнюю комнату. После жаркой разборки с Паразитами и Десантниками войдите в силовую кабину и вставьте в гнездо следующий силовой элемент. Затем встаньте на узкую платформу, проходящую через весь пол. Поднявшись наверх, запрыгните на узкий конвейер и войдите в дверь по другую его сторону.

4. **Вставьте последний силовой элемент.** Нажмите кнопку слева и справа от вас, встаньте на узкий выступ и поднимитесь на небольшой платформе в маленькую комнату. Изголодавшийся Паразит будет вам приятным сюрпризом. Откройте следующую дверь и выйдите на платформу, с которой открывается вид на еще один темный склад. Забросайте гранатами Паразитов и других Строггов внизу. Затем спрыгните вниз и вставьте последний силовой элемент в гнездо в служебной комнате слева. Взглянув на компьютер, убедитесь, что второстепенная задача выполнена

и вам советуют пробираться ко входу в следующую миссию. Однако до того придется "повидаться" с Танком, сторожащим компьютерный терминал.

В поисках недружелюбного Танка

1. **Сбросьте ящик.** Запрыгните на подъемную платформу в виде буквы U и спрыгните с нее в момент, когда она достигнет площадки, соединяющейся с движущимся конвейером. Отыщите на стене зеленую кнопку, нажмите ее — это сбросит взрывчатый контейнер около двери.

2. **Проделайте дыру в двери.** С приличного расстояния откройте огонь по ящику. Пройдите сквозь проделанную взрывом дыру в складское помещение меньшего размера.

3. **Опустите винтовую лестницу.** Идите по светящемуся коридору и нажмите кнопку на стене слева. Затем перемещайтесь по опустившейся лестнице.

4. **Ликвидируйте Танк возле терминала.** На нижнем этаже "сметите" с дороги Паразита, двух Десантников и войдите в хорошо освещенную комнату. В комнате вы увидите Танк возле терминала. Ха, он, наверное, играет в *Quake II* (версия для Строггов)! Нажмите кнопку возле двери. Танк так поглощен игрой, что не замечает вас. Воспользуйтесь этим и разрядите пулемет в его массивную "спину" (рис. 5.4). Затем пройдите к терминалу и нажмите на клавиатуру.

5. **Идите в последний зал.** Войдя на последний склад, немедленно открывайте огонь по Строггам. Затем нажмите кнопку за плексигласовым окном. Запрыгните на одну из платформ — она довезет вас до другой части зала.

6. **Теперь можно спокойно уходить.** Пройдите через дверь в хорошо освещенную комнату с надписью "Выход" и многочисленными окнами в дальней стене. Откройте последнюю дверь и смело прыгайте на ленту конвейера между ящиками. Она повезет вас к цели.

Рис. 5.4. Если вам вдруг попадется Танк в такой необычной уязвимой позиции – крутите "вертушку" что есть духу

Прочие секреты второй миссии

Вот еще несколько хорошо замаскированных на этом уровне секретов (если вы еще до них не добрались).

Склад боеприпасов

Пулемет и аптечки

Пройдя через мостик над лавой, спрыгните с левой стороны платформы. Вы увидите путь к лифту. Поднявшись на нем, вы обнаружите пулемет и две аптечки. Здесь имеется еще один переключатель, с помощью которого можно сбросить поджидающих вас врагов в лаву.

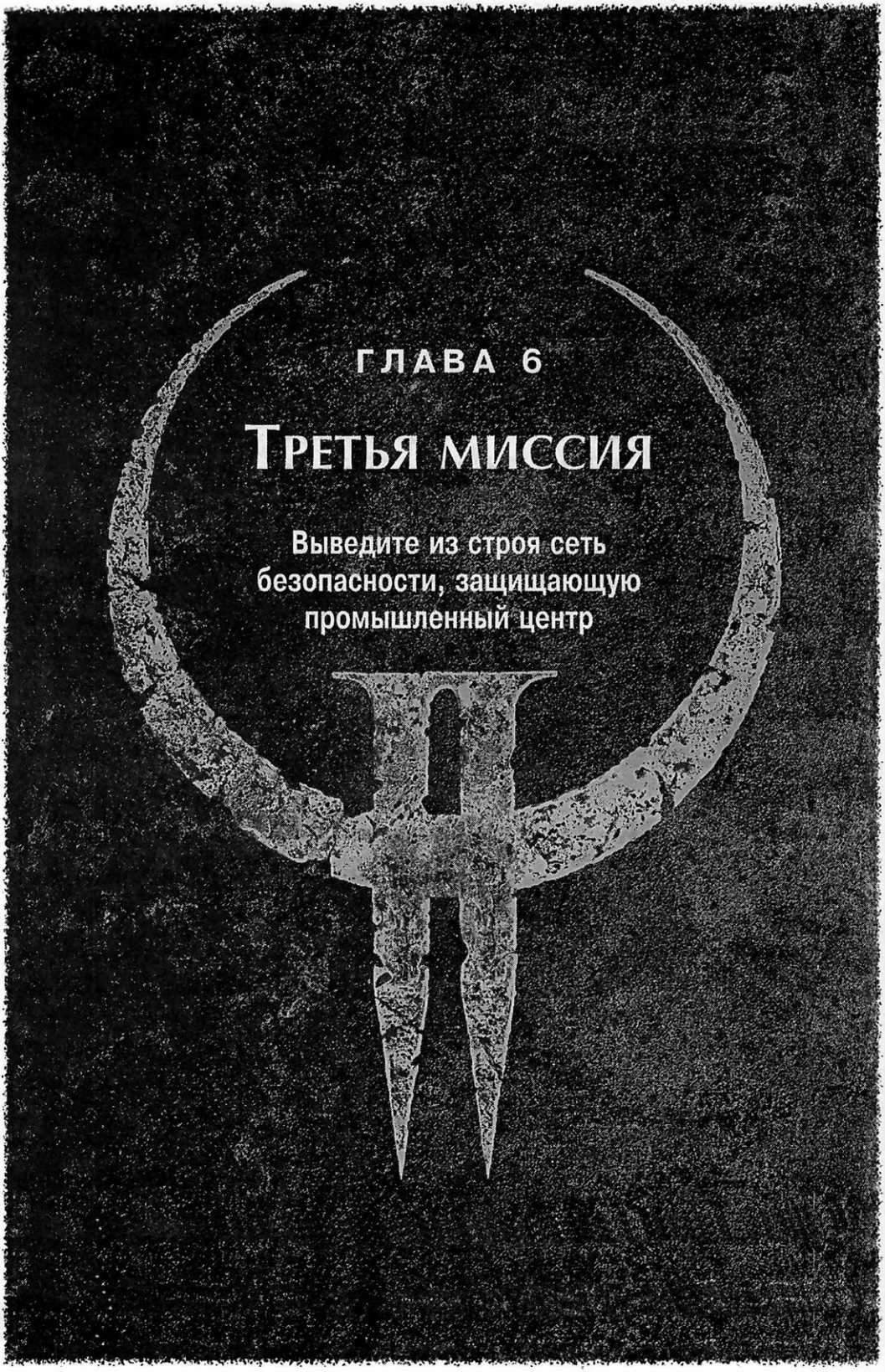
Пакгауз

Броня и другие полезные предметы

Спускаясь по винтовой лестнице, остановитесь возле первого окна и выстрелите в него. Стекло разлетится вдребезги. Пробравшись через окно, вы приземлитесь возле ящиков. За ними вы увидите кнопку. Выстрелите в нее и спускайтесь дальше по лестнице. Вместо того чтобы закончиться возле штабеля ящиков, лестница теперь уходит дальше вниз, в секретную комнату с аптечками, броней и другими нужными предметами.

Учетверитель выстрела

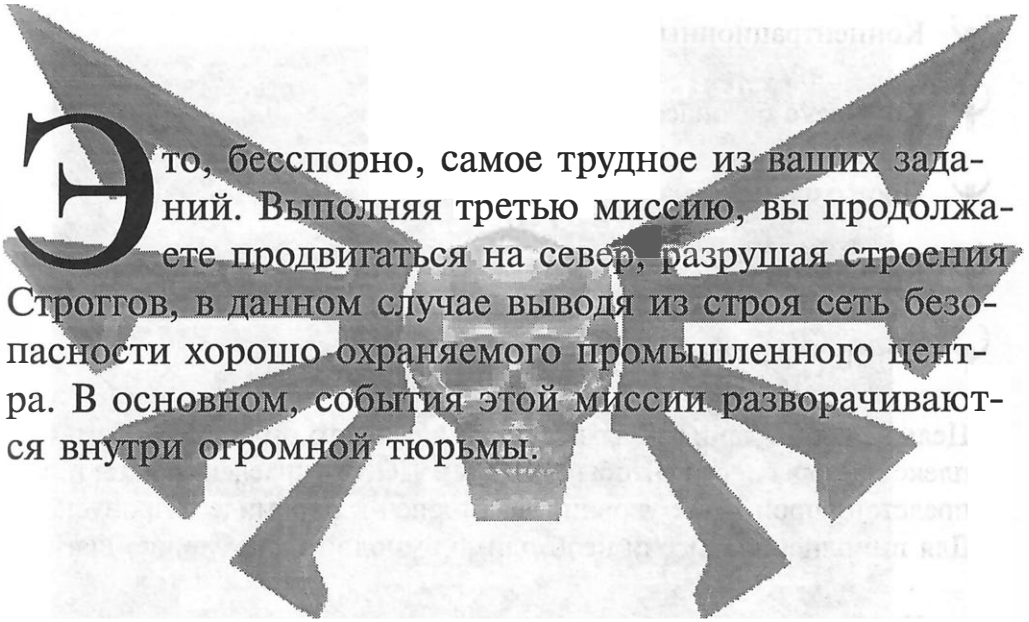
Неподалеку от выхода, в комнате за плексигласовой стеной, посмотрите вверх и выстрелите в переключатель. Затем поднимитесь по появившейся лестнице и возьмите учетверитель выстрела.



ГЛАВА 6

Третья миссия

Выведите из строя сеть безопасности, защищающую промышленный центр



Это, бесспорно, самое трудное из ваших заданий. Выполняя третью миссию, вы продолжаете продвигаться на север, разрушая строения Строггов, в данном случае выводя из строя сеть безопасности хорошо охраняемого промышленного центра. В основном, события этой миссии разворачиваются внутри огромной тюрьмы.

Цели третьей миссии

Строгги — раса полностью зависящая от техники, и мало что может принести им такой вред, как уничтожение их промышленных районов. Задания третьей миссии просты и понятны (рис. 6.1). Третья миссия состоит из шести уровней.

- Главные ворота
- Концентрационный лагерь
- Комплекс безопасности
- Пост охраны
- Камеры пыток
- Центр управления сетью

Цель вашего задания — захват пирамидального строения в Комплексе безопасности. Чтобы попасть в Центр управления сетью, вам предстоит пройти все уровни, найти ключ к пирамиде и пропуск. Для выполнения миссии необходимо выполнить следующие шаги.

- Пробиться сквозь сильную тюремную охрану возле Главных ворот.
- Найти вход в комплекс безопасности. Затем необходимо найти вход в Комплекс безопасности.
- Попав в Комплекс безопасности, найдите синий ключ и вернитесь в Концентрационный лагерь. Синим ключом отключите два желтых лазера, преграждающих путь к Посту охраны и Камере пыток (входы на оба этих уровня, а также лазерный барьер находятся в Комплексе безопасности).

- Забрать ключ от пирамиды на Посту охраны и вернуться в Комплекс безопасности, но ключ пока не использовать. Сперва нужно попасть в Камеры пыток, где находится компакт-диск с данными, необходимый, чтобы пробраться в пирамиду.

- Вернуться в Комплекс безопасности, открыть ключом дверь пирамиды и пройти в Центр управления сетью.

- Найти генератор системы управления сетью и уничтожить его.

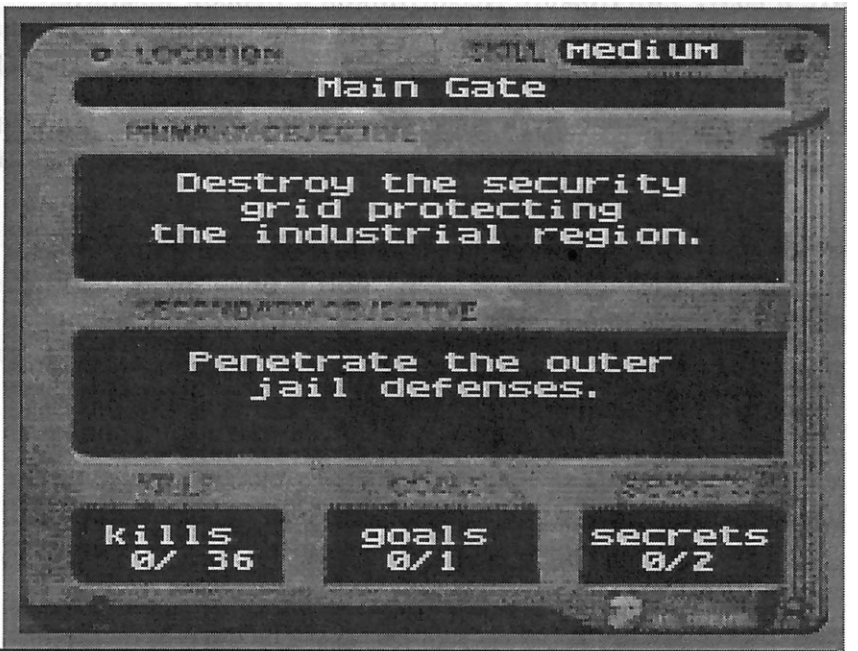


Рис. 6.1. Уничтожив сеть безопасности промышленного центра Строггов, можно сделать врага весьма уязвимым

Главные ворота

Ваша единственная задача на этом этапе — прорваться через хорошо охраняемые дворы и найти лифт, ведущий в Концентрационный лагерь. Обойти охрану Главных ворот можно несколькими путями. Далее описан наиболее удобный способ.

Обойдите главный вход

1. **Нырните в воду.** Уничтожьте Десантников в первой комнате. Откройте дверь и, чтобы спастись от ураганного огня Оружейников и Летунов, немедленно прыгайте в воду.

2. **Найдите первый секрет и путь через затопленные тоннели.** Проплывите под мостом, запрыгните в узкий зеленый коридор и возьмите акваланг и аптечки — если они вам нужны.

3. **Доберитесь до цилиндрических бассейнов.** Войдите в тоннель по другую сторону, немного левее секретного коридора и нырните. Не останавливаясь, проберитесь в зеленый тоннель в дальней стене канала. Проплывите весь тоннель и, когда вынырните, чтобы глотнуть свежего воздуха, окажетесь в огромном цилиндрическом бассейне.

4. **Соберите полезные вещи и взорвите заряд.** Выскакивайте из воды, возьмите глушитель, двустволку и постарайтесь уложить Оружейника с другой стороны барьера прежде, чем он успеет поднять тревогу. Кроме того, вам придется сразиться еще с одним Десантником, проломившим соседнюю стену. Прицельтесь из бластера в красный светящийся разряд и стреляйте, пока он не взорвется. Это выведет из

строя вентиляторы, включая тот, который преграждает путь из подводной части этого бассейна в соседний бассейн.

5. **Войдите во второй бассейн и продолжайте вооружаться.** Нырните обратно в воду и проплывите сквозь большой вентилятор. Вынырните в соседнем бассейне и щелкните переключателем сигнализации, чтобы она не свела вас с ума своим ревом. Заберите лежащие поблизости пулемет и бронежилет. Затем идите в узкие зеленые коридоры, держась левой стороны, пока вы не достигнете комнаты, уставленной защитными пластинами и радиоактивными контейнерами.

Проникните во внешний двор

1. **Подорвите решетку и взберитесь по лестнице.** Найдите лестницу в дальнем углу зеленого коридора. Встаньте под ней и выстрелите в решетку. Затем поднимайтесь по лестнице, чтобы оказаться на первом этаже наблюдательной вышки.

2. **Застаньте врасплох Оружейника и поезжайте вверх.** Расправьтесь с ничего не подозревающим Оружейником, встаньте на круглую платформу и поднимитесь в верхнюю часть наблюдательной вышки. Наступите на пластину в полу — откроется дверь к лифту.

3. **Придется туговато.** Сейчас зазвучит сигнал тревоги и двор превратится в улей. Десантник, без сомнения, попытается сбросить вас с вышки, появятся также Летуны. Первый в этой игре Гладиатор также заявит о себе.

4. **Проберитесь в Концентрационный лагерь.** При первой же возможности перебегите через двор, запрыгните в поджидающий вас лифт и щелкните на переключателе "Вниз".

СОВЕТ

В неравном бою с Десантником-артиллеристом очень поможет ваш любимый бластер. Его точный прицел, особенно, если воспользоваться перекрестием на экране, даст возможность метко стрелять в голову Десантника, даже если он присядет за стальную плиту пушки. Еще можно спрыгнуть вниз и прятаться за стенами или забросать Десантника сверху гранатами. Можно также заманить Гладиатора поближе к вышке, так, чтобы он оказался на линии огня пушки. Далее понаблюдайте, как мощь пушки и релятивистского ружья, которым вооружен Гладиатор, обратятся друг против друга (рис. 6.2).

Еще один секрет Главных ворот

Кроме акваланга, на этом уровне есть еще один секрет — бронежилет. Вместо того чтобы обходить главный вход, проберитесь мимо Оружейников и Десантников в захлопывающуюся стальную дверь. Затем, прежде чем входить в главную дверь, уничтожьте стаю Летунов над следующей открытой площадкой. Если никто не щелкнул переключателем сигнала тревоги, сделайте это сами. Затем прикончите Летунов, вырвавшихся на свободу из тайника в правом конце коридора. Здесь можно найти бронежилет. С лестницы заберитесь на узкий карниз, ведущий вдоль правой стены, перепрыгните через компьютерные консоли и совершите прыжок в небольшую нишу в стене, где скрыт бронежилет.

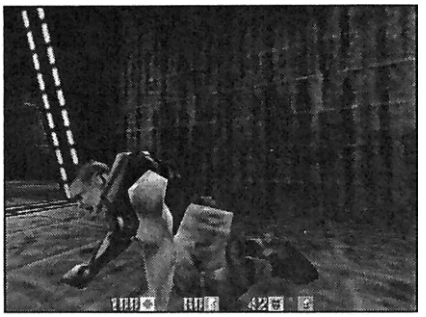
Рис. 6.2. Возмущенный Гладиатор дает сдачи неосторожному Десантнику

Концентрационный лагерь

Один взгляд на окровавленных, избитых друзей в тюремных камерах приводит вас в ужас. Однако вы должны продвигаться вперед, к Комплексу безопасности. Сперва нужно найти синий ключ. В противном случае пройти сквозь массивные порталы Концентрационного лагеря будет невозможно.

После последовательных стычек с Берсеркерами и Десантниками в залах, по дороге к главному входу в Концентрационный лагерь, вы встретите Танк. Но даже если вы уничтожите его, портал останется неприступным без синего ключа. (Перед тем как сразиться с Танком или после схватки с ним, не забудьте взять патронташ.)

Захватите синий ключ



1. **Нырните и нападите сзади.** Нырните в водоем под ведущей вниз лестницей слева от входа. Возьмите бронежилет и идите в затопленный тоннель в противоположном конце. Вы окажетесь в нише скалы. Взобравшись по скалам, вы столкнетесь с двумя Гладиаторами, стерегущими синий ключ.

2. **Войдите в главные ворота Концентрационного лагеря.** Прихватив с собой синий ключ, поднимайтесь по лестнице к огромным воротам. Войдите внутрь и постарайтесь не принимать близко к сердцу увиденное зрелище.

Найдите дверь в Комплекс безопасности

Когда вы окажетесь за воротами, компьютер сообщит вам, что нужно идти в Комплекс безопасности за красным ключом. Однако, получив его, вы должны будете вернуться в Концентрационный лагерь и отключить желтый лазерный барьер. Он закрывает доступ к Посту охраны и Камерам пыток. Попасть на Пост охраны важно потому, что там содержится ключ от пирамиды. (Сама пирамида находится в Комплексе безопасности.) В Камерах пыток содержится пропуск. Он понадобится уже в пирамиде.

1. **Изучите главный двор Концентрационного лагеря.** Войдя во двор, обратите внимание на ворота слева и справа от вас. Чтобы открыть ворота справа, требуется красный ключ. Ворота ведут к компьютерному терминалу, с которого можно отключить желтые лазерные лучи (рис. 6.3). Ворота слева ведут в камеры Концентрационного лагеря.

2. **Найдите учетверитель выстрела в камерах.** Пройдите к воротам слева и, держась правой стены, пройдите в комнату прямо над тюремной камерой, где морской пехотинец жалобно сетует на свою судьбу. Щелкните переключателем на стене, отключающим лазерный барьер, и захватите с собой учетверитель выстрела.

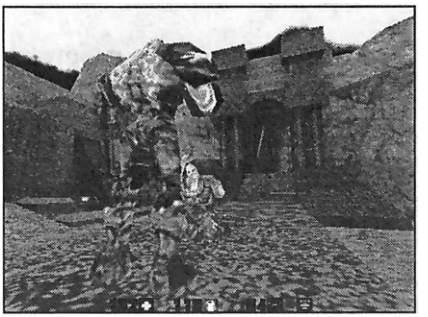
3. **Пройдите мимо тюремных камер.** Учетверитель даст вам возможность победить двух Гладиаторов. В другом конце комплекса Танк охраняет ценный секрет. Поспешите туда.

4. **Откройте секрет и бегите в Комплекс безопасности.** Обрушив свою ярость на Танк, нажмите кнопку, которая находится позади Танка. Войдите в комнату и немедленно нажмите кнопку возле двери. Выйдите и щелкните переключателем перед комнатой. Войдите в боковую дверь, пройдите мимо постепенно снижающихся колонн и спрыгните с лестницы. Многочисленные аккумуляторы, адреналин и силовой щит будут достойной наградой за страдания. Выйдите из комнаты и идите через двое ворот ко входу в Комплекс безопасности.

Рис. 6.3. Терминал, с которого можно установить мост к Посту охраны, хорошо виден за спиной Гладиатора, стоящего на балконе над главным двором Концентрационного лагеря

Комплекс безопасности

Первое, что нужно будет сделать в Комплексе безопасности, — сбегать за красным ключом. С его помощью можно будет отключить желтые лазерные лучи в Концентрационном лагере. После этого необходимо пройти к компьютерному терминалу и отдать команду выдвинуть мост, ведущий к Посту охраны, где находится ключ от пирамиды.



Возьмите штурмом главное строение

1. **Убейте Оружейника сзади.** Войдя во двор Комплекса безопасности, воспользуйтесь тем, что Оружейник стоит спиной к вам и всадите в нее порцию горячего свинца.

2. **Прорвитесь на балкон.** Перебегите через мостик, ведущий прямо в главное строение. Сметите со своего пути Лекаря и идите по одной из лестниц, расположенных по обе стороны главного этажа. Дверь слева ведет на балкон, с которого открывается вид на большую пирамиду.

3. **Хватайте красный ключ и бегите.** Забирайте красный ключ, вращающийся над левитирующей платформой. Если у вас все еще есть учетверитель выстрела, то на уничтожение стерегущего ключ Гладиатора хватит короткой очереди из пулемета. Возвращайтесь обратно в Концентрационный лагерь.

Отключите желтые лазерные лучи

Завладев красным ключом, вы можете возвращаться в Концентрационный лагерь и попасть в еще одно крыло постройки. А уже оттуда вы попадете к специальному компьютеру, отключающему желтые лазерные лучи в Комплексе безопасности. Когда они отключатся, можно возвращаться в Комплекс безопасности и продвигаться по направлению к Посту охраны.

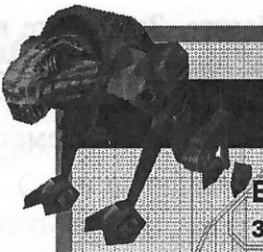
1. **Идите кратчайшим путем.** Идите от двери Комплекса безопасности через двор Концентрационного лагеря прямо в ворота, на которых нарисован красный ключ в правом верхнем углу.

2. **Покончите с Десантниками и их друзьями — Паразитами.** Приготовьтесь отразить нападение Десантников и Паразитов, войдите в коридор. Выйдя в широкий двор с тюремной камерой посередине и карнизом на дальней стене, пробейтесь к двери по другую сторону двора.

3. **Поднимитесь на платформе к ключевому терминалу.** Уничтожьте еще пару Десантников и их четвероногих друзей. Затем запрыгните на платформу подъемника и поднимайтесь на балкон. Двигаясь бесшумно, чтобы Гладиатор не догадался о вашем присутствии, нажмите на клавиатуру терминала и понаблюдайте, как исчезают лазерные лучи. То же происходит и в Комплексе безопасности, куда лежит ваш путь. На Посту охраны ключ от пирамиды сам просится в руки.

4. **Двигайтесь к Комплексу безопасности.** Прочитайте свежие указания на персональном компьютере. Чтобы открыть пирамиду, нужен ключ от пирамиды. Чтобы получить доступ к компьютеру (внутри Компьютерного центра), сперва нужно посетить Комнаты пыток. Поэтому без лишних размышлений поворачивайтесь на 180 градусов и шагайте к двери, ведущей к Посту охраны.

5. **Прорвитесь к двери Поста охраны.** Взвод Берсеркеров и Охранников постарается не дать вам добраться до Поста охраны. Не дайте первому Берсеркеру, стоящему сразу за дверью, застать вас врасплох. Войдя в комнату побольше, оденьте боевую броню и продолжайте двигаться по направлению к небольшому открытому двору. Возьмите пулемет и патронташ возле спасательной капсулы Уиллитса, подойдите к двери Поста охраны и откройте ее.



ВНИМАНИЕ

Если вы вдруг чисто случайно заметите, что ваша броня и здоровье незаметно (впрочем, довольно быстро) начинают таять, поищите над головой стаю Летунов. В этой ситуации лучше всего забежать за угол главного строения и сбить Летунов одного за другим.

Пост охраны

На Посту охраны вам нужно только одно: ключ от пирамиды. Несмотря на то, что ваше дело нехитрое, Пост охраны представляет собой внушительного размера поле для исследований, а также содержит большое количество ценных вещей. Как и сле-

ПРИМЕЧАНИЕ

По дороге к Посту охраны можно завладеть еще одним секретом Комплекса безопасности. Выстрелите в стену справа непосредственно перед выходом во двор. Стена откроется, и за ней вы увидите гранатомет.

довало ожидать, ключ от пирамиды тщательно охраняется. Справиться с Танком и его помощниками будет нелегко. Ключ спрятан за силовым полем неподалеку от открытой площадки, носящей название Танкового двора.

Доберитесь до первого открытого двора

Территория Поста охраны начинается с блока тюремных камер с несколькими некогда гордыми морскими пехотинцами за силовыми полями. Решительно пройдите мимо этих ребят и встаньте на подъемную платформу возле противоположной стены. Пробегите по нескольким коридорам, поворачивающимся под прямыми углами, и вы окажетесь на складе, освещенном тусклым голубым светом. Найдите небольшую трещину в стене возле радиоактивных контейнеров. Выстрелите в нее и заползите в нишу за ней, где спрятан первый в этой миссии ранец. Затем продолжайте спускаться по лестнице и расправьтесь с последней группой Охранников, стоящих на пути к двери в первый открытый двор.

Сразитесь с Мутантом и продолжайте путь к Танковому двору

1. **Убейте Мутантов.** Войдите в следующее строение, держа оружие наготове. Спуститесь по лестнице справа от вас в зал побольше и пристрелите еще одного Мутанта.

2. **Доберитесь до Танкового двора.** Заберите боевую броню, войдите в тоннель и следуйте вдоль платформы, уничтожая по дороге охрану Строггов. Неожиданно вы окажетесь под открытым небом Строггоса и перед собой увидите внушительный Танк на платформе (рис. 6.4).

3. **Сражайтесь как мужчина.** Засев за ящиком, стреляйте по Танку, используя тяжелое оружие, пока его основные системы не будут разрушены и он не рухнет на землю, превратившись в груду искореженного металла.

4. **Отключите силовое поле.** Обойдите Танк и щелкните переключателем. Перед тем как завладеть ключом, вам придется уложить еще десяток Охранников.

   В этот момент компьютер издаст звуковой сигнал, оповещающий о том, что получены новые указания: возвращаться в Комплекс безопасности и открыть пирамидальное строение только что полученным ключом. Вы не из тех, кто обсуждает приказы. Но в этом случае следует сделать исключение. Зная, что внутри пирамиды понадобится пропуск, вы принимаете решение навестить Комнаты пыток вместо того, чтобы немедленно выполнить приказ. Поэтому возвращайтесь в Центр безопасности и следуйте по тоннелю к выбранной вами цели.

Вооружитесь для путешествия в Комнаты пыток

Короткий путь вниз по тоннелю в Комнаты пыток чрезвычайно опасен. Во-первых, компьютер, с помощью которого поднимается мост над кипящей лавой, охраняет Танк. Кроме того, побли-

Рис. 6.4. Чтобы добраться до ключа пирамиды за плексигласом, нужно пройти мимо Танка

зости парят два Икара, готовые пролить на вас смертоносный дождь из гипербластера.

Подойдите к Танку и забросайте его гранатами или другими тяжелыми снарядами. Включив компьютер, заманите Икаров в тоннель. Наиболее эффективно против парящих и уворачивающихся Икаров использовать пулемет. После этого перебегите через мост и откройте дверь в Камеры пыток.

Камеры пыток

До каких невообразимых пыток могли додуматься бессердечные хищные создания вроде Строггов? Скоро узнаете. И если путешествия по выдолбленным в скалах Строггоса тесным камерам не являются вашим любимым видом отдыха, не теряйте лишнего времени.

Доберитесь до блока камер „А“

Помимо полученных указаний, найдите компакт-диск с данными в блоке камер “A”. Без него вы не сможете попасть в блок “B”. А попасть туда необходимо, поскольку там находится пропуск в пирамиду.

1. **Расправьтесь с Танком и откройте первый секрет.** Оказавшись на большой покатой поверхности под крышей складского типа, уничтожьте Танк. Затем выйдите из постройки и исследуйте небольшую открытую площадку вокруг. Слева вы найдете гипербластер.

2. **Спуститесь глубже.** Наступите на кнопку в полу и спуститесь на платформе в недра Строггоса. Повернувшись спиной к выключателю платформы, идите вправо по освещенному голубым светом коридору, а затем спуститесь на один пролет лестницы. Спускаясь еще на один пролет, придерживайтесь правой стены. Открыв дверь справа, вы окажетесь в блоке камер “A”.

Возьмите компакт-диск с данными

1. **Станьте неуязвимым.** Отключите силовое поле на входе в камеру под знаком “Cell Block A” и забросьте туда парочку гранат. Ваш приятель в камере сам попросил бы вас об этом, если бы смог. Затем заползите в отверстие в стене и возьмите неуязвимость, так необходимую в предстоящем деле.

2. **Найдите диск и прыгните на платформу.** Выходя из камеры, поверните направо и, не обращая внимания на крики однополчан, запрыгните на платформу, поднимающуюся вверх. Вы окажетесь возле диска с данными. Нажмите на клавиатуру компьютера и возьмите эту серебристую сверкающую вещицу.

3. **Идите в блок камер "B".** Следуйте по переходу, поднимающемуся над уровнем пола, придерживаясь правой стороны. Поверните направо за первый угол (по дороге придется разобраться с Танком) и войдите в следующую дверь. Вы окажетесь в месте, где разделяются блоки камер "A" и "B". Подойдите к компьютерному терминалу и откройте дверь в камеры блока "B".

4. **Проскользните в дыру.** Отключите силовое поле, запирающее камеры переключателем под знаком "Cell Block B", выстрелите в трещину и спрыгните отверстие в полу. Изрешетите Паразита из гипербластера прежде, чем он успеет загарпунить вас своим зондом и высосать жизнь. Возьмите возле колонн акваланг и повернитесь к круглому отверстию в стене.

5. **Плывите за пропуском.** Шагните в отверстие, как только закрывающая его диафрагма раскроется. Включите акваланг и плывите сквозь мутную воду внутри зеленоватой трубы. Вы вынырнете в большом прямоугольном бассейне. Вылезьте из воды и сожмите зубы покрепче, чтобы не закричать, увидев беспомощного почти раздавленного морского пехотинца.

6. **Добудьте пропуск.** Сделайте выстрел милосердия в своего товарища. Затем нажмите на консоль компьютера — это поднимет тяжелый железный крест. Затем возьмите пропуск, чудесным образом появившийся рядом с орудием пытки.

   Включите еще один терминал. Откройте следующую дверь, войдите внутрь и включите еще один терминал, открывающий дверь справа от вас. Пройдите запутанным переходом, ведущим в последнюю комнату пыток. Как и прежде, вы должны убить пехотинца в клетке, а затем наступить на пластину в полу. Когда клетка поднимется, войдите в нее и заберите гипербластер — наследство павшего товарища.

   Сразитесь с последним Танком. Продвигайтесь по направлению к выходу и обрушьте свою мощь на Танк.

Вы думали, что закалены в боях, однако, добивать искалеченных друзей оказалось совсем непросто. У вас все еще остаются два дела: войти в Центр управления сетью и нанести Строггам серьезный ущерб согласно полученному приказу. Поэтому вы возвращаетесь в Комплекс безопасности и с нетерпением рветесь к пирамиде.

Войдите в пирамиду и воспользуйтесь пропуском

Возвращаясь из Комнат пыток, вы окажетесь в незнакомой части Комплекса безопасности. Однако стоит немного сориентироваться и вы поймете, что находитесь на третьем этаже главного здания, совсем недалеко от большой пирамиды.
Обрушьте справедливую кару на Десантников и Лекарей, вставших на вашем пути на нижний этаж. Выйдя во двор, откройте проход в стене пирамиды и полюбуйтесь парящим Икаром, вообразившим себя ангелом смерти. Расправьтесь с ним быстро, иначе он успеет начинить вас свинцом из гипербластера. Затем спрыгните в образовавшееся в пирамиде отверстие. Пройдите к консоли доступа и вставьте пропуск. Через несколько секунд откроются ворота к Центру управления сетью, и вы окажетесь лицом к лицу со своей судьбой.

Уничтожьте компьютер, управляющий сетью

Холодный темный металл, неприкрытые кабели, жутковатый голубой свет и почти инфразвуковой пульсирующий гул заставят вас почувствовать себя в недрах странным образом ожившей машины, явно не питающей дружеских чувств к подобным посетителям. Ваш страх не совсем беспочвенен.
Чтобы добраться до компьютера в Центре управления сетью, вы должны пройти мимо перекрещивающихся чувствительных энергетических лучей. Затем вас ждет последнее сражение третьей миссии, в котором вашими противниками будут два Танка, несколько Берсеркеров и Танк-босс, который не поддается никакому описанию.

Проходя через смертоносные энергетические лучи, вы доберетесь до тыльной части сооружения. Затем вы должны подняться наверх, на открытую площадку с помощью одной из подъемных платформ. Начинайте операцию по уничтожению Танков, при необходимости отступая на нижний этаж Центра. Когда Танки будут уничтожены, держитесь на ногах покрепче, поскольку жуткий грохот возвестит о приближении четырехколесного Танка-босса — настоящей

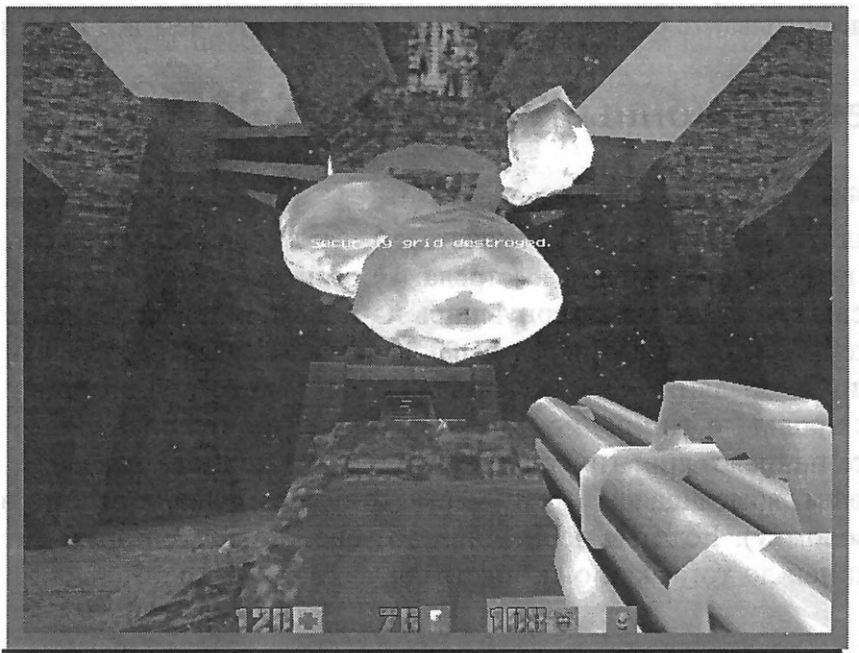


Рис. 6.5. После удара такой силы даже полная модернизация системы не поможет компьютеру вернуться в строй

несуразности на колесах. Одновременно с его появлением стены центрального строения взорвутся, оставляя для защиты только углы. Танк-босс сопровождают несколько Берсеркеров, гораздо более подвижных, но менее смертоносных.

Наконец, когда Танк-босс забьется в конвульсиях и с грохотом исчезнет в пламени взрыва, спрыгните в отверстие в середине комнаты. Пройдя вдоль кабелей и наступив на желтую платформу, вы увидите источник питания компьютера. Нажмите кнопку — откроется кристаллическое сердце этого демонического устройства, и превратите его в груду обломков (рис. 6.5). Затем повернитесь и взгляните на свой компьютер, на котором уже появилось новое задание. В конце концов, не так уж они непобедимы, эти Строгги.

Прочие секреты третьей миссии

Не рассчитывайте открыть в этой миссии меньше, чем все секреты.

Концентрационный лагерь

Боевая броня

Пройдите в комнату с переключателем, отключающим силовое поле перед учетверителем выстрела. Повернитесь влево и поднимитесь по лестнице. Развернувшись на пол-оборота, вы увидите Оружейника, стоящего перед переключателем. Обезвредив Оружейника, стреляйте в переключатель. После этого поднимется вверх пролет лестницы, по которому вы только что поднялись. Бегите направо, спрыгните в блок камер и поверните налево (в общем, возвращаясь к тому месту, откуда вы начали решать эту головоломку). Если вы поспешите, то успеете проскользнуть под лестницей до того, как она опустится.

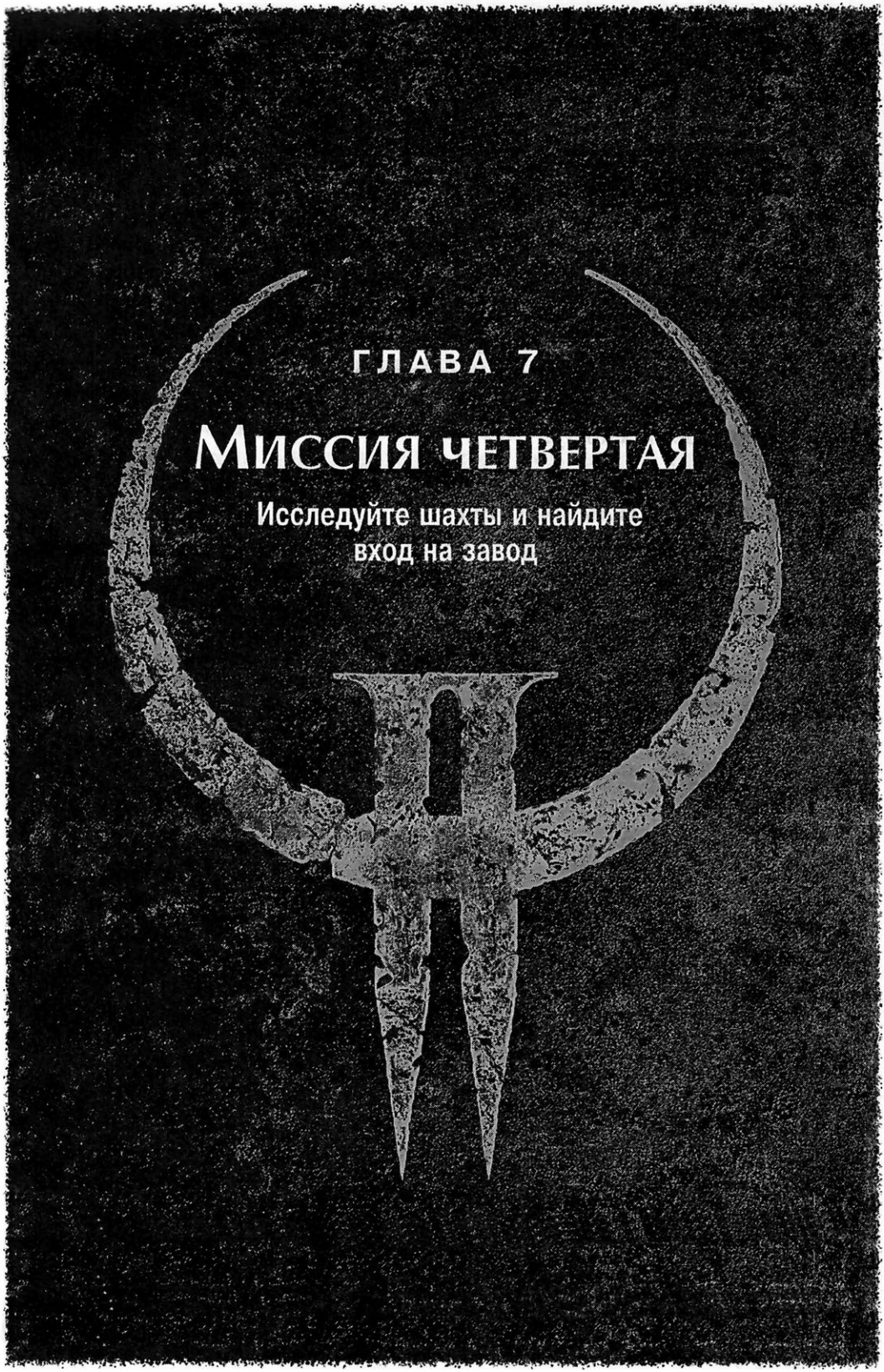
Комнаты пыток

Неуязвимость

В блоке камер "А" пройдите на нижний уровень (где расположены камеры), нажмите кнопку в углу — отключится силовое поле. В дальней стене камеры вы увидите кирпич, немного выступающий из стены. Взорвите его и заберитесь в круглое помещение, где спрятана неуязвимость. Она понадобится вам, чтобы добраться до следующего секрета!

Ранец, гранаты, снаряды, ракеты, патроны, пули, аккумуляторы и учетверитель выстрела

Все это можно найти внутри котла с прозрачной сверхвысокотемпературной жидкостью, в которую погружен пленный морской пехотинец и возле которой вы нашли гипербластер. Перед тем как прыгнуть в котел, активизируйте неуязвимость. Затем ныряйте и собирайте подарки, которых здесь изрядное количество. Выберитесь из котла до того, как закончится неуязвимость.



ГЛАВА 7

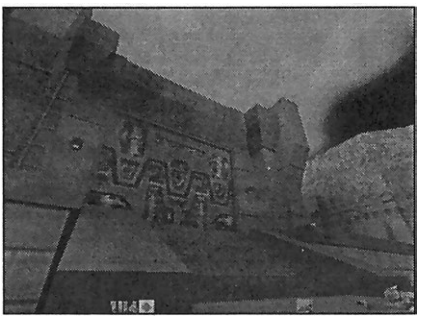
Миссия четвертая

Исследуйте шахты и найдите вход на завод

Вы нанесли серьезный урон военной машине Строггов, уничтожив их главный компьютер. В четвертой миссии вы должны проникнуть глубоко под землю через систему шахт к важному заводу Строггова.

Цели четвертой миссии

В этой миссии вы должны найти путь к черному входу на завод через лабиринты шахт комплекса Строггов, так как главный вход практически неприступен. Быстрый взгляд на вашего друга (ваш компьютер) заставит вас приуныть (рис. 7.1).
События четвертой миссии разворачиваются на пяти этажах:



- Главный вход
- Верхние штольни
- Буровая шахта
- Забой
- Нижние штольни

Вы должны побывать в каждом закоулке комплекса шахт. После того как вы опустите подъемный мост в Нижних штольнях, вы сможете воспользоваться лифтом в Забой и тайно проникнуть на завод. Ваш маршрут может состоять из следующих этапов.

- Вы проходите в шахты через Главный вход.
- Включаете вентиляцию в Верхних штольнях.
- Подключаете напряжение к оборудованию в Шахте и опускаетесь в Забой.
- Опускаете подъемный мост в Забое, затем возвращаетесь в Шахту. Из Шахты входите в другую секцию Забоя и попадаете в гигантскую шахту.

Разыскиваете еще один проход в Забой в нижних штольнях, захватываете ключевой мост и попадаете на завод Строггов.

Рис. 7.1. Цель предельно ясна — найти черный вход на завод Строггов

Главный вход

Оставив за собой дымящиеся обломки компьютера управления сетью и пройдя короткий металлический коридор, вы увидите колоссальный завод Строггов, расположенный посреди каньона. Негостеприимный главный вход на завод чем-то напоминает челюсти ужасного тиранозавра. Сначала просто подберите вооружение и боеприпасы, уцелевшие от предыдущих схваток.

Экипируйтесь как следует

1. **Будет немножечко больно.** Обойдите шахту лифта и подберите боеприпасы, затем выйдите на открытое пространство. Поверните сразу же направо, вскарабкайтесь на уступ и идите по нему до конца, затем спрыгните на небольшой твердый участок и подберите там энергетическую броню и несколько стимуляторов. Потом прыгните так далеко, как только можете. Двигайтесь вперед к небольшому скалистому уступу. В два прыжка вы очутитесь на твердой почве — там вас поджидает гипербластер и аккумулятор. Обшарьте каждый уголок открытого пространства — не осталось ли чего-нибудь полезного.

2. **Идите в тоннель и откройте единственный тайник Главного входа.** Пару раз поверните направо от Главного входа, и вы быстро доберетесь до еще одного открытого участка, разделенного озером лавы. Расстреляйте в упор управляющий пульт, пролезьте в образовавшийся проем и возьмите ракетницу.

3. **Поднимите лестницу и подберите снаряжение.** Войдите через дверь в первую шахту. Выстрелите в переключатель слева вверху — это

поднимет лестницу прямо перед вами. Подымитесь по ней и поищите аккумуляторы на платформе.

4. **Опуститесь по тоннелю к главному входу.** Двигайтесь по узкому туннелю до полукруглой металлической стены. Внимательно осмотритесь — неподалеку должен парить Икар. Обойдите стену, и поверните налево, полюбуйтесь панорамой главного входа внизу.

5. **Спуститесь по лестнице вниз.** Прикончите Мутантов, Берсеркера и войдите в главный вход.

Верхние штольни

Для Морского тунца хуже всего потеряться, запаниковать от приступа клаустрофобии в душных коридорах и темных комнатах Верхних штолен. Но ваша цель — найти дистанционный переключатель вентиляционной системы, обслуживающей шахту и забой. Это позволит вам свободно дышать и передвигаться.

Займите верхний уровень

1. **Очистите территорию внизу.** Посмотрите вниз, нет ли где ракет. Поднимитесь по туннелю справа от вращающихся цилиндров и подберите ракетницу. Затем запрыгните в лифт и подымитесь наверх.

2. **Доберитесь до гигантского вентиляционного отверстия.** Продолжайте двигаться вверх по коридорам, попутно захватив пулемет и прикончив разнообразных монстров. Наконец вы попадете на открытую местность с неподвижным вентиля-

тором в центре. Причина его бездействия — отравленная атмосфера Нижних штолен.

3. **Вперед, к системе управления вентилятором.** Спуститесь по наклонному тоннелю до решетки над лавой и идите по ней вправо, пока не попадете еще в одну вентиляционную шахту. Расстреляйте Гладиатора и Оружейника, поднимитесь еще одним коридором, пригнитесь и пройдите за ракетницей. Пушки на стенах тут же ответят ураганным огнем. Продвигаясь по коридору, наступите на переключатель в полу, который отключит пушки. Поднимитесь наверх и займите следующую вентиляционную шахту.

4. **Включите вентиляционную систему.** Пройдите по узкому мосту к специальной камере с переключателем. Этот переключатель запускает вентиляторы вентиляционной системы.

Вперед, в Нижние штольни

1. **Вернитесь назад.** Порывы ветра и пропищавший компьютер сообщат вам, что отныне доступ в Нижние штольни открыт. Разберитесь с Оружейниками, которые появились в районе второй вентиляционной шахты.

2. **Перейдите по мосту.** Наступите на кнопку на полу, перейдите через появившийся мост и поверните направо. Идите по уже знакомому вам коридору, пока не увидите первую вентиляционную шахту.

3. **Спуститесь вниз.** Опуститесь на несколько ступенек в вентиляционную шахту и войдите в тоннель. Разберитесь еще с несколькими Оружейниками. В комнате станьте на решетку и включите механизм платформы.

4. **Шахта — вот куда вы идете.** Внизу пристрелите Мутанта и Охранников, подберите ракеты и вперед — в Шахту.

Рис. 7.2. Стоит ли автомат и адреналин таких усилий? Наверняка нет, но зато как интересно!

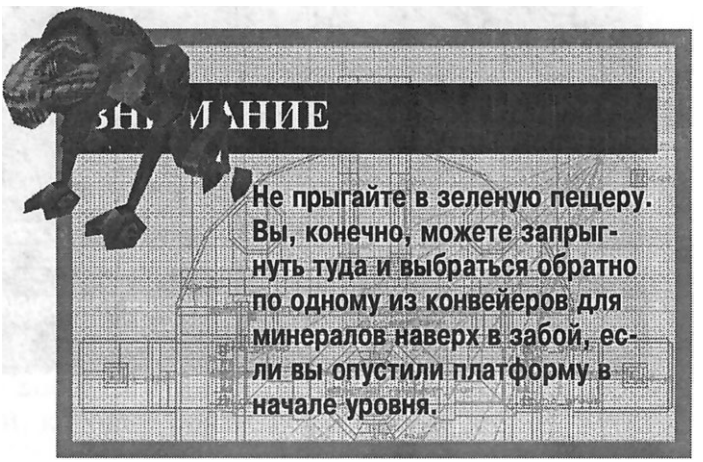
Служебный лифт

Шахта и штольни связаны друг с другом в различных точках подземных тоннелей Строггоса. Для решения оставшихся задач четвертой миссии и захвата служебного лифта, ведущего на завод, вам придется перемещаться от одной штольни к другой и при необходимости возвращаться обратно.

На полной скорости по Шахте

Несмотря на то, что возле вас есть два входа в Забой, с таким же успехом они могли бы быть на сто километров дальше. Все потому, что платформа, с помощью которой вы могли бы к ним добраться, не работает из-за отсутствия напряжения в сети. Поэтому ваш первый набег в Шахту позволит лишь пополнить арсенал вооружения и боеприпасов.

1. **Пробегите по коридорам в направлении двухуровневой комнаты.** Продвигаясь вперед, подберите гранатомет и сразу забросайте гранатами Гладиатора за углом. Пробежав короткий пролет лестницы, поверните направо. Вы встретите сопротивление засевших здесь Оружейника и Охранников. Достигнув двухуровневой комнаты, посмотрите под лестницу, вы обнаружите первый тайник — броню и ракеты. Подберите гипербластер и аккумулятор около радиоактивного бака.



2. **Приготовтесь еще к одной схватке в тоннеле.** Двигаясь по коридору, уничтожьте Берсеркеров, преграждающих вам путь. Войдите в темный туннель и расстреляйте охрану, приберегая лучшее оружие для их офицера — Гладиатора. Пробираясь по трупам, не забудьте подобрать автомат до того, как встретите еще одного Гладиатора.

3. **Включите рубильник.** Сделайте еще один резкий поворот налево и отправьте на тот свет несколько воинственных Берсеркеров. Войдите в зеленую комнату с двумя электрическими рубильниками. Включите оба, и ждите, пока заработает генератор. Теперь вы можете возвращаться и воспользоваться платформой, которая доставит вас ко входам в Забой.

Возвратиться можно той же дорогой. Хотя, если есть желание посражаться с врагами и добыть еще немного трофеев, сойдите с дороги, подорвите гранатами нескольких Мутантов внизу. Затем спуститесь и соберите аккумуляторы и ракеты. Продвигайтесь к скалистому участку, освещенному красным светом, затем проползите под короткой металлической плитой и подберите учетверитель выстрела. Запрыгните на плиту и идите в покрытый ржавчиной металлический туннель. Пробивайтесь сквозь ряды Охранников в туннеле и войдите в зеленую пещеру с вращающимся вентилятором, через который видно небо Строггоса. Вам предстоит жаркая стычка с Оружейником и Берсеркерами. Наконец взберитесь на решетчатую металлическую платформу и подымитесь по ней, не забыв прикончить еще двух Оружейников.

Опустите подъемный мост в Забое

Идите вдоль длинной U-образной платформы. Нажмите кнопку в центре и пройдите в открывшуюся дверь. Пройдите через еще две двери, и вы окажетесь в Забое.

Расстреляйте Оружейника и спуститесь по лестнице. Подберите броню под лестницей и двигайтесь вниз по коридору. Будте готовы встретить серьезное сопротивление других Оружейников, Десантников, Охранников и парочки Гладиаторов.

Между дверями вы увидите двустволку, поднимите ее и идите в комнату управления, где вы сможете воспользоваться механизмом подъема моста. "Сделайте" последнего Оружейника и Гладиатора. Затем нажмите рычаг посреди комнаты и посмотрите, как опускается мост на другой край провала.

Теперь, после того как вы справились с вашим первым заданием в Забое, время возвращаться в Шахту. Здесь вы уже через другую дверь сможете попасть в Забой.

Бросьте последний взгляд на Забой

Продвигаясь к Шахте, на середине U-образной платформы нажмите *только* правую кнопку. Когда платформа окончательно опустится, зайдите в следующую дверь. Откройте следующую дверь, и вот вы уже в другой части Забоя.

Подберите ракетницу и прицельтесь по одному из двух красных предохранителей. Нажмите курок и повторите то же с другим предохранителем. Откроется средняя балка в двери тоннеля, ведущего к огромной шахте. Войдите и приготовьтесь к кровавой бойне. Оставив позади себя трупы Мутантов, проследуйте туннелем дальше до работающих механизмов шахты. Нажмите кнопку. Вы увидите, как металлический кожух бура раскроется наподобие цветка и появится полупрозрачный, светящийся аметистовым светом бур. Он концентрирует энергию лазеров и направляет ее на плавящуюся породу (рис. 7.4). Подойдите к свежевырытой яме и прыгните туда, вы очутитесь в Нижних штольнях.

Попадите на мост в Нижних штольнях

В Нижних штольнях, где находится мантия Строггоса, раса киборгов получает большую часть “стидиума”, таинственного кристаллического источника энергии. Но вы здесь не для изучения горного дела. Вы должны найти служебный лифт и добраться на завод Строггов. Вы почти у цели, не отвлекайтесь по пустякам. Пол наспех выдолбленных Нижних штолен может уйти из-под ног в любой момент. Поэтому смотрите, куда идете, и не теряйте равновесия возле бассейнов с лавой. Нижние штольни обслуживаются Техниками. Они — отличные шахтеры и одновременно злобные сторожевые псы, стерегущие шахту.

Оказавшись в Нижних штольнях, перейдите через мост, найдите рычаг и нажмите его. Это приведет в действие конвейер, вы сможете спуститься в другую штольню. Вернитесь по мосту назад и запрыгните на конвейер.

Рис. 7.3. Не проходите мимо такой защиты, учитывая назначенное свидание с парочкой Мутантов

Спуститесь узким туннелем и проберитесь в тесную комнату, которую охраняют Техник и Оружейник. Перемещайтесь вдоль левой стены, прыгните вниз. Подберите гранатомет и продолжайте двигайться туннелем.

Достигнув открытого участка, как можно тише подойдите к рычагу и опустите его, чтобы сбросить массивную глыбу на Танк внизу (рис. 7.5). Уничтожьте Оружейника, находящегося неподалеку, и спрыгните вниз за учетверителем выстрела. Зайдите за лазерную пушку и воспользуйтесь ею, чтобы пробить проход в следующий туннель.

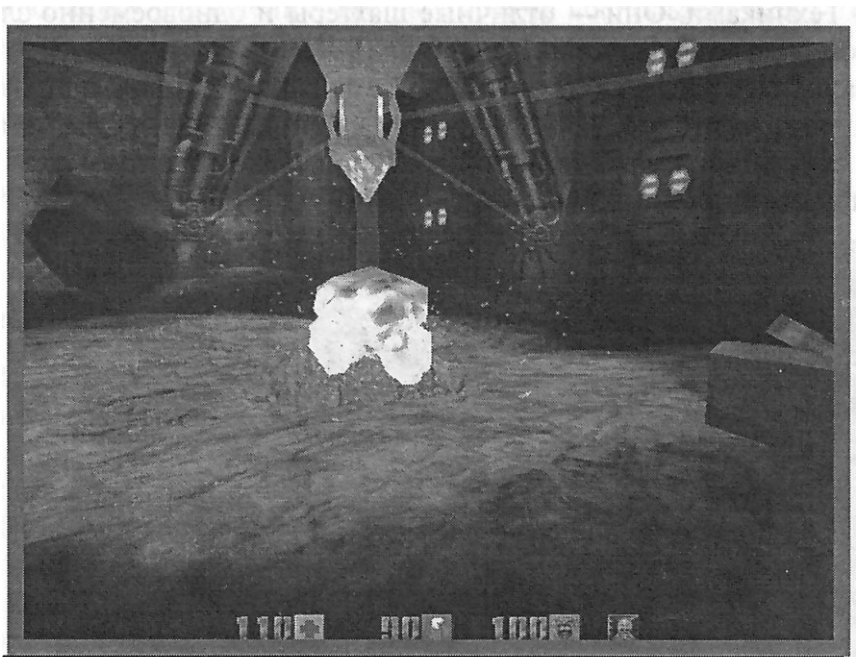


Рис.7.4. Принцип работы бура Строггов очевиден. Бур можно использовать, чтобы попасть в Нижние штольни

Зайдите в свежевырытый туннель, найдите ракетницу и очень быстро уматывайте оттуда в боковой проход, пока сквозь стену не пробился транспортный механизм (ха, старого квейкера два раза в одну и ту же западню не поймаешь. — *Прим. ред.*).

Как только транспорт пройдет, идите за ним в еще один тоннель, ведущий вниз и направо. Позаботьтесь о двух Техниках, которые слоняются где-то рядом, и осторожно перемещайтесь по очень узкому коридору. Уничтожьте двух оружейников. Вы увидите большую металлическую платформу, подымающуюся в комнату сверху. Идите прямо к двери с надписью "Exit" (Выход), вы попадете в Забой.

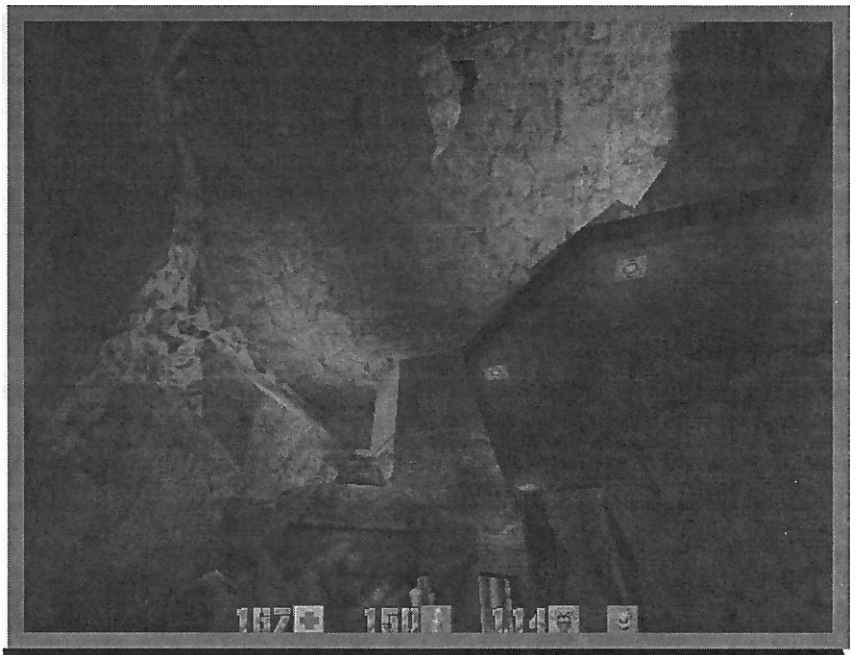


Рис. 7.5. Из-за отравленной атмосферы у Танка сильная головная боль. Но ничего, сейчас мы сделаем из него пять копеек

Перейдите мост и покатайтесь на лифте

Идите по металлическому мосту, который вы опустили, и подберите по дороге гипербластер и аккумулятор. Пройдите по туннелю, вы окажетесь в темной комнатке со служебным лифтом, охраняемым Танком и другими войсками. Ваша задача — выдержать последний бой этой миссии и, наконец-то, попасть в служебный

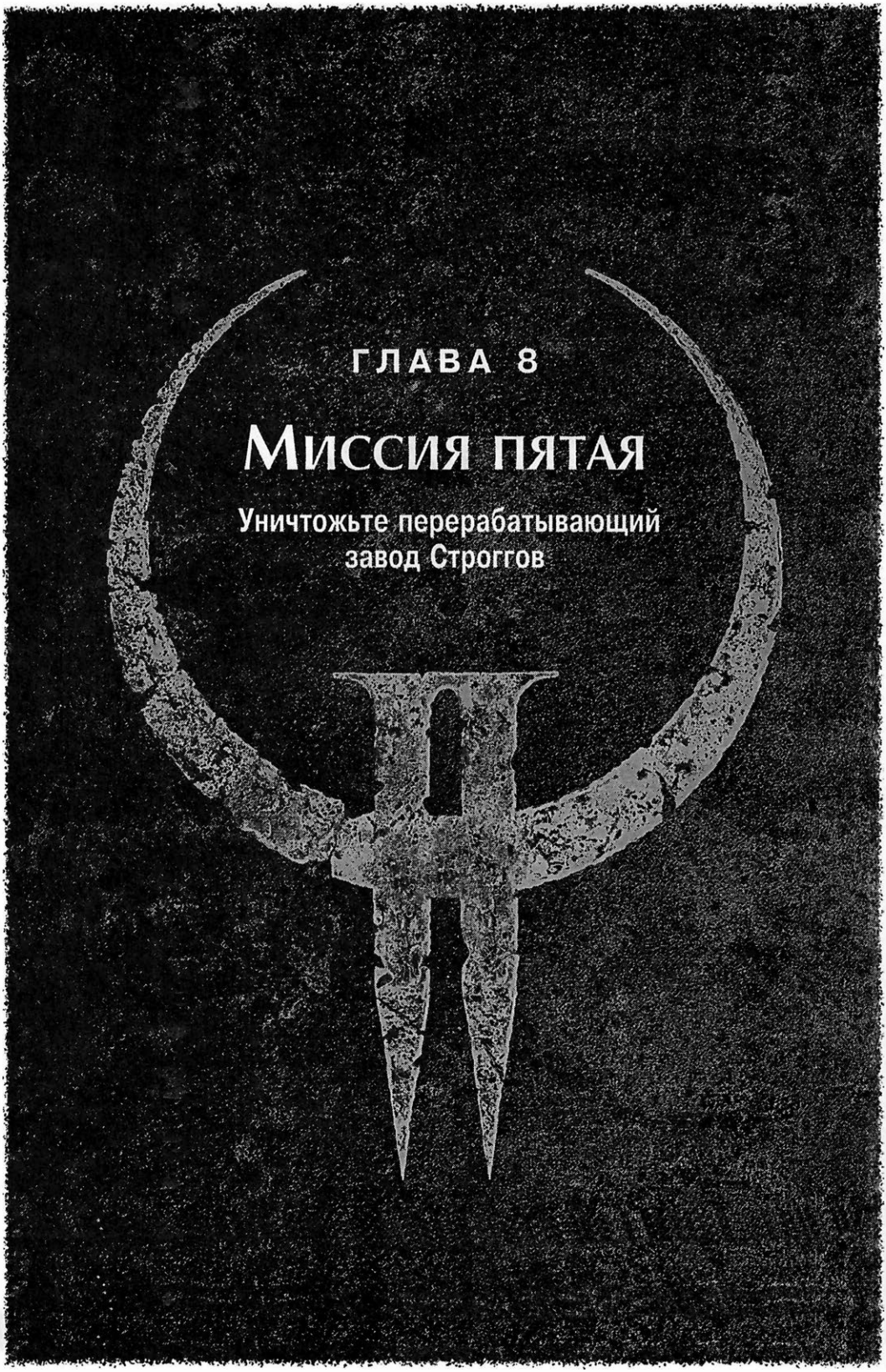
лифт. Вы очень близки к тому, чтобы сокрушить заводские ворота.

Еще один секркт четвертой миссии

Найдите последний тайник этой миссии.

Шахта

Адреналин. Пробегая по изгибающейся ржавой коричневой трубе и подобрав учетверитель выстрела в пещере Мутантов, остановитесь возле наполненной водой цилиндрической комнаты. Нырните в мерзкую коричневую воду, опуститесь на дно и подберите адреналин, который придаст вам новых сил!



ГЛАВА 8

Миссия пятая

Уничтожьте перерабатывающий завод Строггов

Вы, конечно же, понимали, что не будете беззаботно гулять на Строггосе, но пятая миссия, возможно,— самый кровавый спектакль, в котором вы будете участвовать со времени высадки. Цивилизация Строггов процветает не только за счет мародерства и грабежей — они также овладели искусством внедрения органического материала в свои электро-механические тела. Люди — идеально подходят для их извращенных экспериментов, и Строгги намерены полностью загрузить мощности своего перерабатывающего завода. Но ненадолго, если вы сможете им помешать.

Цели пятой миссии

Эта короткая, но очень важная миссия — серьезное испытание для вашей пищеварительной системы. Вы выворачиваете Строгга наизнанку и после этого не теряете аппетит (рис. 8.1).
Пятая миссия состоит из двух уровней:

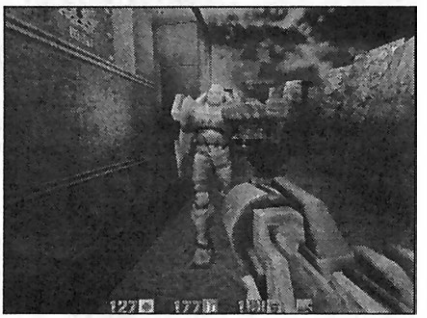
- Приемный центр
- Перерабатывающий завод

Чтобы успешно разрушить перерабатывающий завод, необходимо следующее.

- Исследовать Приемный центр и найти вход на завод.
- Найти и обезвредить каждый агрегат на перерабатывающем заводе.

Приемный центр

После спертого воздуха и мрачной обстановки Комплекса Строггов по добыче горных пород вы можете почувствовать, что все, с чем вы сталкиваетесь на поверхности Строггоса, — просто подарок. Однако Приемный центр обеспечит хотя бы



небольшую передышку перед тем, как вы попадете на перерабатывающий завод Строггов. А там об отдыхе можно будет забыть.

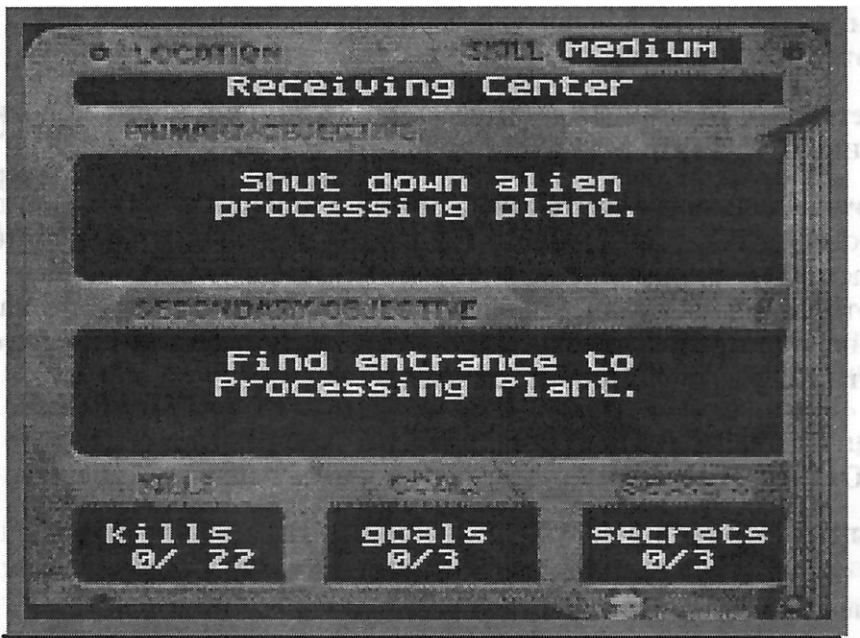


Рис. 8.1. Эта миссия придаст особый смысл девизу, избранному вами: "Нет мужества — нет славы"

Спуститесь по желобу и осушите озеро лавы

1. **Держитесь левой стороны.** Покинув служебный лифт, пройдите прямо, затем налево. За поворотом вы увидите зеленую кнопку. Нажмите ее и прыгните в открывшийся люк.

2. **Пройдите по туннелю.** Запрыгните на площадку рядом с красным туннелем и пройдите в туннель. Следуйте туннелем, пока не придете к напоминающему олимпийский стадион озеру лавы.

3. **Осушите озеро лавы.** Посмотрите вниз и прыгните на небольшую площадку рядом с кнопкой. Нажмите ее — опустится мост через лаву. Перейдите на другую сторону озера лавы, нажмите дренажный рычаг и смотрите, как лава стремительно исчезает.

4. **Продвигайтесь к следующему туннелю.** Прыгните в пустое озеро и нажмите кнопку в дальнем конце озера. Над вами откроется люк. Поднимитесь по лестнице вверх и поверните направо. За углом вы увидите платформу; с нее можно запрыгнуть в только что открытый туннель.

5. **Встретьтесь с Мозгом.** Поднимитесь по лестнице в конце короткого туннеля и убейте Мозг.

6. **Включите подъемные платформы.** Бегите в конец длинного коридора, поверните за угол и убейте Гладиатора. Нажмите кнопку, чтобы заставить три маленькие платформы (недалеко от туннеля, из которого вы выбрались) двигаться вверх-вниз. Запрыгните на среднюю платформу и возьмите бронежилет на стене, после чего спрыгните с другой стороны стены.

Откройте секрет

Спрыгните с моста в воду и развернитесь. Вы увидите вход в еще одну секретную комнату. Долго не раздумывайте. Заберите пару аптечек и релятивистское ружье.

Секретный уровень

Теперь вы находитесь всего в нескольких шагах от уровня Внезапная смерть — секретного уровня этой миссии. Чтобы туда попасть, разгонитесь и прыгните в водопад, затем продвигайтесь вперед, постепенно погружаясь под воду.

Одержите победу над Строггом

1. **Войдите в замаскированную комнату**. Возьмите ракеты на полу, посмотрите на правую стену и толкните узкую металлическую стенку средней ниши. Зайдите внутрь комнаты и возьмите боевую броню, ракеты и пули.

2. **Перейдите мост**. Возьмите аккумуляторы, поднимитесь по лестнице и выйдите на мост над озером горячей лавы. Перейдите по нему на другую сторону, убейте Берсеркера и нажмите кнопку возле двери, чтобы попасть во внутренний дворик.

Возьмите учетверитель выстрела и воспользуйтесь им на перерабатывающем заводе

1. **Избегайте лавы**. Переместитесь в противоположный конец коридора и толкните дверь. Размажьте по полу Оружейника и деревянный ящик — за ним скрывается учетверитель выстрела. Прыгните в большую дыру в металлической решетке, и вы окажетесь справа от горячего озера лавы. Пробегите вдоль ограждения, собирая по пути все гранаты.

2. **Возьмите учетверитель и выходите**. Запрыгните на узкую платформу в конце ограждения и возьмите учетверитель. Затем повернитесь направо, уничтожьте Гладиатора и двигайтесь прямо к двери, ведущей на перерабатывающий завод.

Перерабатывающий завод

Очень быстро вам станет противно от пребывания на перерабатывающем заводе. Даже у такого стойкого морского пехотинца как вы, могут не выдержать нервы при виде ваших захваченных товарищей. Но вы здесь для того, чтобы положить конец всему этому и уничтожить каждую деталь машин Строггов по переработке биологических тканей.

Идите по территории завода

1. **Нажмите кнопку.** Поднимитесь по винтовой лестнице, постоянно стреляя в Оружейников, шастающих рядом с электронным оборудованием. Нажмите красную кнопку и прыгните вниз. Теперь

можно спокойно ходить по территории, ограниченной раньше красными лазерными лучами.

2. **Разберитесь с Танком**. Прыгните вниз, при этом будьте аккуратны и не попадите в лаву, пройдите в дверь. Обогнув холл, вы встретите Танк. Позаботьтесь о других мерзких Строггах. Поднимитесь по лестнице на конвейер и спрыгните прежде, чем попадете на самый верх. (Если вы помедлите, будете вдавлены в потолок.)

3. **Откройте зону переработки**. Пройдите в примыкающую комнату и нажмите обе кнопки со стороны двери. После этого направляйтесь в первую зону переработки.

Отключите биоперерабатывающие машины

1. **Спуститесь по лестнице, расправьтесь с Охранником поста, ударьте по переключателю и остановите разжижитель органических материалов.** Пройдите в следующую дверь и спуститесь на нижний уровень следующей ужасной машины. Не забудьте, прежде чем перемещаться в левое крыло дьявольской машины, уничтожьте Паразита. Откройте дверь и убейте Охранников. После этого нажмите кнопку, отключающую камеру биоассимиляции Строггов. Вернитесь назад по лестнице и идите прямо через дверь. Сотрите Оружейника в порошок и продолжайте свой путь дальше. Расстреляйте по дороге еще одного Паразита.

2. **Зайдите через следующую дверь в большую комнату с ленточным конвейером, движущимся с большой скоростью и изрыгающим перемешанные части человеческого тела.** Прыгните на конвейер и про-

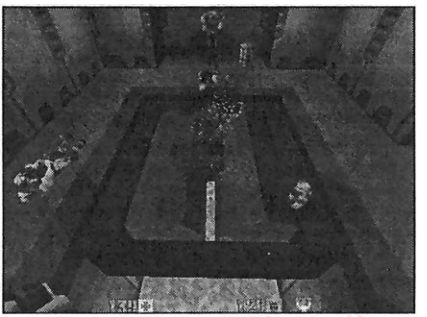
едьте на нем до конца, поливая Охранников градом пуль. Идите к другому краю комнаты, запрыгните на ленту конвейера второй раз и доедьте до следующей кнопки. Шагните на узкую платформу, поднимитесь вверх, затем опуститесь вниз и пройдите через следующую дверь.

3. **Уберите с дороги Паразита и шагните на подъемную платформу. Отключите ионизационную каталитическую камеру.** Будьте очень осторожны, когда группа Летунов спустится с потолка. Пройдите в следующую камеру, светящуюся красным светом. Будет слышен низкочастотный шум машин. Обойдите большую машину, уничтожьте Автоматчиков и Охранника у контрольного переключателя, после чего просто отключите измельчающий плоть пресс.

4. **Соберитесь с силами.** Осталось всего две перерабатывающие машины. Повернитесь и пройдите в коридор, залитый красным светом. Поверните направо и поднимитесь на платформе на верхний уровень. Снова поверните направо и откройте дверь в еще одно помещение с перерабатывающим аппаратом. Напичкайте Охранников свинцом и нажмите кнопку отключения биокомпрессионной камеры.

5. **Возвратитесь и убейте Оружейника.** Идите влево к последнему изобретению Строггов. Перейдите через затопленное помещение и откройте дверь. Нажмите кнопку и остановите блок переработки.

6. **Развернитесь и пройдите через открытую дверь.** Шагните на полукруглую платформу, спуститесь вниз и прыгните, как только увидите расположенный ниже этаж. Щелкните последним переключателем рядом с дверью и войдите в нее. Вы должны совершить короткое путешествие по приемному центру. Поэтому поверните направо и пройдите через дверь, через которую вы вошли на этот уровень.



Покиньте приемный центр и двигайтесь к электростанции

Загляните в первую комнату, которую красные лучи лазера делают полностью непроходимой. Но сейчас обратите внимание, что квадратные металлические платформы двигаются вдоль направляющих. Запрыгните на первую платформу и подождите, пока следующая не приблизится достаточно близко, чтобы перейти на нее. Сойдите с платформы и спуститесь по винтовой лестнице. Обойдите центральное устройство и поищите в нише кнопку. Выстрелите в нее — откроется еще один секрет. Затем пройдите к двери с надписью "Выход" и нажмите кнопку. Приготовьтесь к сражению на электростанции.

Внезапная смерть

Заглянуть на уровень Внезапная смерть имеет смысл, поскольку на пути вам не встретится ни одного врага. Но время вашего пребывания на уровне ограниченно. Поэтому если вы прыгнули за водопад в приемной зоне, можете забыть об осторожности и думать о скорости движения.

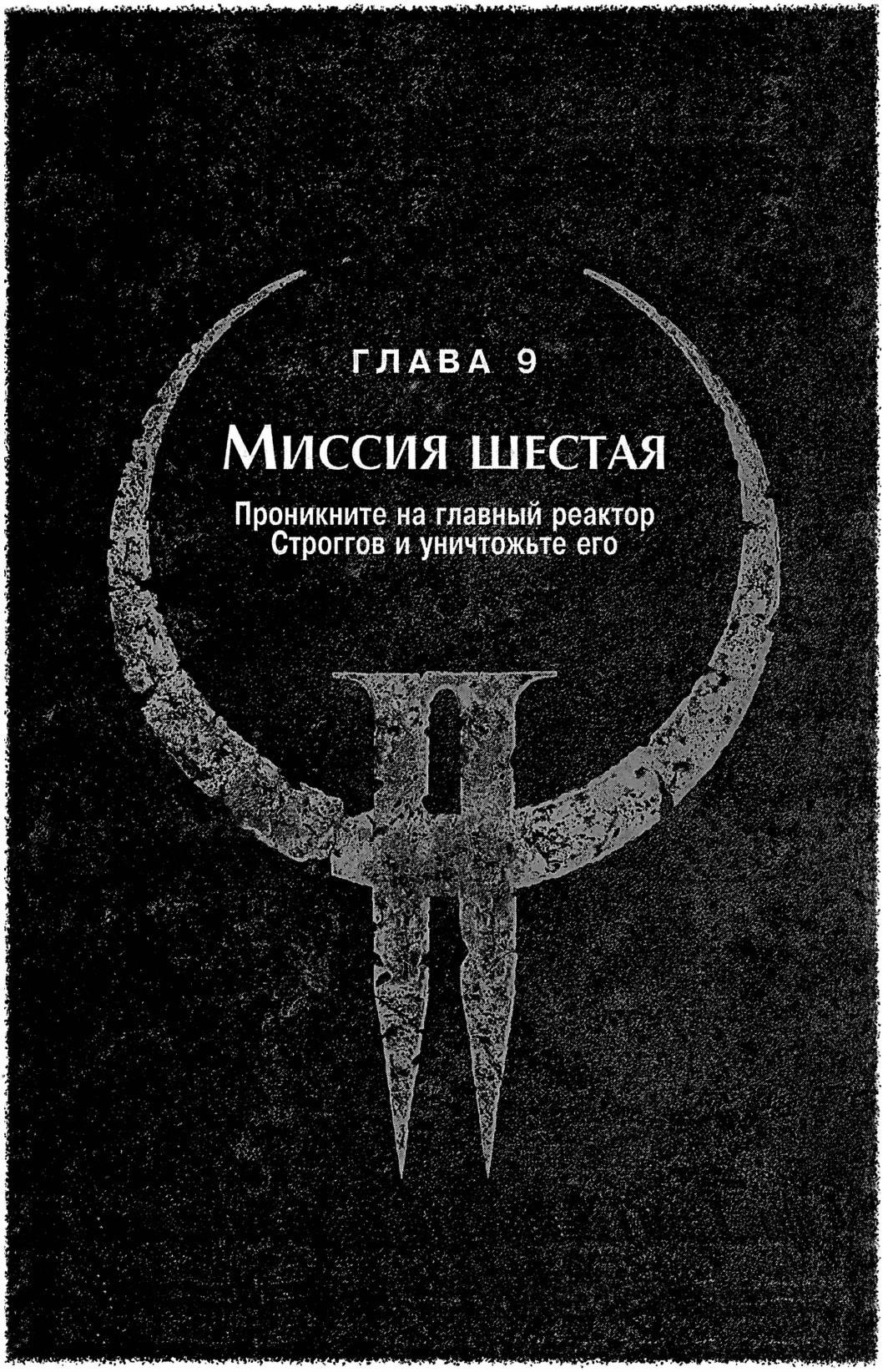
Не теряя времени, наберите тяжелого вооружения и боеприпасов, которые трудно найти на других уровнях. Вы найдете релятивистское ружье, гипербластер, аккумуляторы и, конечно же, BFG10K.

Еще один секрет пятой миссии

Почему не взять все с собой? Тут есть еще один секрет.

Приемный центр

Зайдите в комнату, расположенную рядом с выходом из уровня. Во второй от дальнего края колонне замаскирован переключатель. Выстрелите в переключатель и вернитесь по пути, по которому сюда пришли. Конец окруженного опорами сооружения теперь будет открыт, вы обнаружите секретную комнату.



ГЛАВА 9

Миссия шестая

Проникните на главный реактор Строггов и уничтожьте его

Выполняя пятую миссию, вы уничтожили индустриальный комплекс Строггов и вместе с ним биоперерабатывающие машины. Приобретение подобного опыта опасно, но каждая миссия имеет благородную цель: защитить людей и сохранить их культуру. В шестой миссии у вас есть шанс нанести Строггам очередной удар, уничтожив их источник энергии. Все оборудование Строггов потребляет колоссальное количество энергии, вырабатываемой их главным реактором. Успешно расправьтесь с ним, и даже внешне невозмутимые Строгги забеспокоятся.

Цели шестой миссии

Свое новое задание вы получаете по заранее установленному каналу связи. Хитрость заключается в уничтожении большей части потребляемой оборудованием Строггов энергии. Команда, полученная по каналу связи, указывает вам найти, изучить и уничтожить реактор Строггов (рис. 9.1).
Шестая миссия состоит из шести уровней.

- Электростанция
- Главный реактор
- Система охлаждения
- Свалка токсичных отходов
- Первая насосная станция
- Вторая насосная станция

В задания миссии входит “подготовка” реактора к уничтожению. Чтобы найти, изучить и уничтожить главный реактор Строггов, вы должны выполнить следующие шаги.

- Найти вход в реактор со стороны электростанции.
- Проскользнуть внутрь реактора и изучить его центральную часть. Когда это будет выполнено, отыскать систему охлаждения и снизить уровень жидкости, охлаждающей реактор.

Вернуться в реактор и найти вход на свалку токсичных отходов, вход на первую насосную станцию и активизировать насосный механизм. Затем двигайтесь ко второй насосной станции, активизируйте насосный механизм и вернитесь в реактор, чтобы уничтожить центральную часть.

Рис. 9.1. Главный реактор Строггов — ваша новая цель

Электростанция

Снаружи электростанция выглядит громоздкой и угрожающей — такими словами можно описать древнее строение. Внутри — строгий, утилитарный стиль. Ваше задание на электростанции — проникнуть в центральную часть реактора, не забывая, что ваша жизнь также ценна для Коалиции, как и выполненное задание.

Найдите путь к электростанции

1. **Найдите красный ключ.** Без красного ключа вы недалеко продвинетесь внутри станции, поэтому найдите его сейчас. Для этого вы должны пройти мимо командирского танка, патрулирующего внутренний дворик внизу. Сначала возьмите ракеты и гранаты и, прежде чем зайти, выпустите по танку несколько ракет. Затем добейте командирский танк и найдите красный ключ. Он находится между двумя металлическими колоннами в центре внутреннего двора.

2. **Зайдите внутрь и подберите броню.** Спуститесь в дыру за колоннами и поднимитесь на платформе на главный этаж, прихватив бронекостюм.

3. **Приятные мелочи.** Обойдите вокруг столба и поздоровайтесь с двумя Железными девами парой выстрелов из релятивистского ружья (рис. 9.2). Выстрел в контейнеры слева от изображения внушительного божества Строггов откроет первый секрет. Далее разберитесь с дружески настроенным Берсеркером и поднимитесь на платформе к голубому коридору. Пройдя запутанным коридором, вы увидите Гладиатора и за ним мощнейшее оружие всех времен — BFG10K!

4. **Пройдите в следующий внутренний дворик.** Вернитесь на главный этаж и откройте дверь справа от центрального портрета. Разнесите деревянные ящики, возьмите пулемет и патроны к нему. Потом следуйте в другой внутренний дворик.

Опуститесь в пылающий горн и поднимитесь к главным воротам станции

1. **Выберите нужный момент и прыгните в пылающую пропасть.** Встаньте за периодически вспыхивающей и шипящей огненной дырой и прыгните вниз после очередного выброса огненных газов.

2. **Поднимитесь к главным воротам**. Станьте на платформу и поднимитесь к главным воротам станции.

3. **Перейдите на следующий уровень.** Пройдите к двери и откройте ее.

Реактор

Чтобы изучить центральную часть реактора, вы должны получить диск с данными, которые позволят вам пройти через дверь, закрытую кодовым замком. После этого вы должны пройти через хорошо охраняемые коридоры и камеры. Железные девы находятся в реакторе в очень большом количестве, так же, как Гладиаторы и Берсеркеры. И наконец, последнее препятствие, с которым вы столкнетесь, — смертоносный лазерный луч голубого цвета. Как и во всем, умение выбрать нужный момент и импровизация помогут вам пройти этот уровень. Поскольку вы успешно разобрались с центральной частью реактора, ваш следующий шаг — найти вход в систему охлаждения.

1. **Возьмите штурмом первую камеру.** Идите прямо и расправьтесь с Оружейниками, затем спрыгните на пол камеры.

2. **Получите диск с данными**. Войдите в среднюю дверь и пройдите в следующую большую и темную камеру. Когда вы убьете одну из Железных дев, решетка, за которой хранится диск с данными, откроется. Зайдите и возьмите диск с данными. Будьте начеку. Строгги будут буквально забрасывать вас пушечным мясом. (Впрочем, Железные девы и Гладиатор довольно опасное пушечное мясо. — *Прим. ред.*).

3. **Используйте диск с данными**. Поднимитесь по наклонной поверхности к лестнице и продолжайте подниматься уже по ней. Зайдите в дверь в центре, поверните налево и пройдите через заполненный Берсеркерами этаж. Пройдите весь коридор, спуститесь по лестнице на противоположной стороне и войдите в красную дверь, используя диск с данными.

4. **Пройдите через барьер из голубых лазерных лучей.** Подбегите к релятивистскому ружью в углу слева ворот, закрытых голубыми лазерными лучами. Развернитесь и выстрелите в Гладиатора и прочих Строггов. Пройдите в дверь, закрытую барьером, и осторожно двигайтесь вперед, когда ряд лучей выключается.

5. **Выполните маршбросок к камере в центральной части реактора.** Не теряя времени на Оружейников, зайдите на платформу справа и поднимитесь на этаж выше. Поверните налево посередине этажа и следуйте в темную камеру с лифтом. Расстреляйте Гладиатора из верного релятивистского ружья. Спуститесь на лифте вниз. Бегите к дверному проему слева, потом через короткий коридор до следующей двери. Откройте следующую дверь. Для Оружейника за дверью вы будете приятным сюрпризом. Разобравшись с ним, нажмите кнопку с левой стороны и полюбуйтесь, как снимается защитный кожух, открывая желтое ядро реактора.

Проверьте компьютер, нет ли новых заданий — дойти до системы охлаждения и понизить уровень охлаждающей жидкости реактора. Спрыгните на нижний ярус реактора и быстро пробегите по тунелю. За первым поворотом вас ждут два Оружейника. А за ними находится вход в систему охлаждения.

Рис. 9.3. Это не счастливая троица, но боевая броня оправдывает риск

Система охлаждения

Вы повредили ядерный реактор, но он все еще вырабатывает изрядное количество энергии. Поэтому в этой миссии вы должны понизить уровень охлаждающей жидкости и приблизить гибель реактора.

Скользкое подземелье

1. **Рассмотрите все хорошенько.** Провалитесь в трубу в первой камере и аккуратно пройдите вперед. Большая пушка Строггов занимает половину неба (рис. 9.4). Вы проникли очень далеко во владения Строггов.

2. **Откройте щель в полу.** Берите все подряд во внутреннем дворике. Затем заберитесь по ящикам в нишу и нажмите кнопку на стене. Спрыгните в щель, образовавшуюся под лестницей.

3. **Соберите ракеты.** Перепрыгните через канал на узкий выступ и идите против течения. В камере возьмите несколько ракет, гранат и защитных пластин. Спрыгните в канал и спокойно плывите по течению.

4. **Плывите к резервуару с водой**. Канал переходит в заполненный водой бассейн. Плывите прямо к поднимающимся платформам. Наверху зайдите в дверь и следуйте прямо по коридору. Резко поверните направо, и вы очутитесь камере накачки жидкости.

5. **Активизируйте насос, качающий жидкость.** Идите мимо цистерны с водой к насосу и включите первый клапан. Как только заработает секция накачки, переберитесь на ящик и запрыгните на верх насоса. Отсюда прыгните как можно выше, чтобы достичь другой платформы. Нажмите вторую кнопку и прыгните на ближайшую из платформ насоса, потом запрыгните на следующую. Наконец прыгните с платформы на расположенную выше площадку. После выполнения задания этой миссии вы готовы к возвращению к реактору.

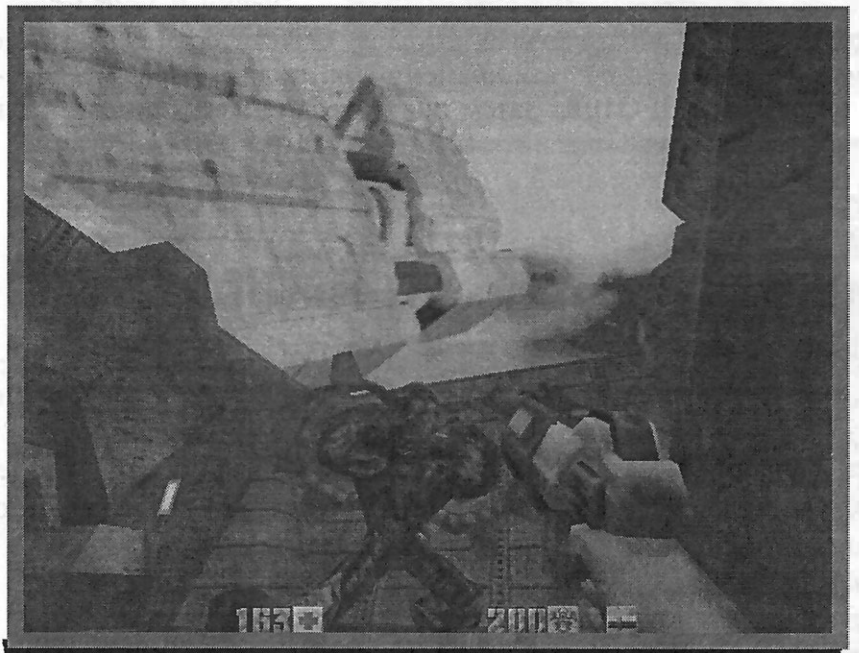


Рис. 9.4. BFG Строггов перегородил все небо

Путешествие к реактору

1. **Поднимитесь на крышу.** Бегите вверх по наклонному коридору и пройдите на платформу лифта. Лифт поднимет вас на крышу комплекса охлаждения и накачки охлаждающей жидкости.

2. **Спуститесь по еще одному каналу.** Прыгните в узкий канал и плывите по течению. Разделайтесь с двумя Оружейниками и спуститесь вниз по лестнице. Здесь вы найдете входную дверь.

3. **Пройдите мимо реактора.** Возьмите пулемет и следуйте по туннелю обратно к реактору, туда, откуда вы начали искать систему охлаждения. Пройдите мимо реактора и зайдите в желтую дверь. Обойдите конструкцию с изображенными чертежами, выйдите через следующую дверь и идите по дорожке прямо вниз к открытой двери на другом конце.

4. **Доберитесь до свалки токсичных отходов.** Спуститесь по лестнице в каменный двор. Не тратьте времени зря, поднимитесь по лестнице и возьмите BFG10K. Затем двигайтесь вниз в туннель, залитый желтым светом. Прыгните в трубу в конце туннеля, чтобы оказаться прямо возле свалки токсичных отходов.

Свалка токсичных отходов

Помимо колоссальных размеров, свалка токсичных отходов просто вредна для вашего здоровья. Вам не следует нырять в воду и, пока вы не оденете защитный костюм, держитесь подальше от свалки. Подобно людям, Строгги платят за быстро развивающиеся технологии возрастающим количеством токсичных веществ, угрожающих существованию самих Строггов. Несмотря на то, что сравнение представляет интерес, урок социологии подождет. Вы пришли, чтобы получить доступ к насосным станциям, это вам и нужно сделать.

Доберитесь до главной дороги и расчистите путь к первой насосной станции

1. **Двигайтесь аккуратно.** Путь, ведущий к свалке, довольно длинный. К несчастью, он охраняется постоянно растущим числом Охранников и Железных дев, которые появятся не сразу; к этой компании добавится и танк.

2. **Разрушьте колонну и нажмите кнопку.** Как только вы достигли главной дороги, вам преградят путь несколько Железных дев, Берсеркер и Гладиатор. Перейдите через мост и поверните налево, затем еще раз налево. Убейте Гладиатора и пару Охранников, затем выстрелите в колонну, выглядящую так, вроде бы она в любой момент может рухнуть. Пройдите через разлом и нажмите кнопку. Вы увидите мост, открывающий путь к внутреннему ярусу.

СОВЕТ

Как только разберетесь с танком и поднимитесь на верхний уровень, оглянитесь. Видите рюкзак на трубах, проходящих мимо противоположной стены камеры? Разгонитесь, запрыгните на трубы и заберите рюкзак.

СОВЕТ

Прежде чем приблизиться к первой насосной станции, откройте два полезных секрета. Сначала пройдите к концу главной дороги и наденьте защитный костюм. Нырните в грязь и продвигайтесь вправо. Возьмите неуязвимость. Затем плывите к главной дороге, выбирайтесь на дорогу и продолжайте бежать вперед. Вскоре дорога резко повернет вправо, и грязь превратится в канал, заканчивающийся вторым секретом уровня, — небольшой камерой, в которой вы сможете найти бронекостюм, пластины и аккумулятор.

3. **Двигайтесь прямо к первой насосной станции.** Спрыгните в нижний ярус и возьмите двустволку, прежде чем войти в туннель. Как только достигнете последней камеры, ликвидируйте двух Оружейников. Затем поднимитесь по небольшой лестнице к двери с надписью “Exit” (Выход) — к выходу на первую насосную станцию.

Активизируйте первую насосную станцию

1. **Пройдите к помещению насосной станции**. Возьмите пулемет и двигайтесь в металлический туннель. Вам придется перебить большое количество Строггов в следующей комнате. Покончив со Строггами, поднимитесь на уровень выше. Отсюда поднимитесь по наклонной дорожке в комнату с огромными каменными колоннами и ящиками.

2. **Включите насос.** Пройдите мимо колонн к другой стороне камеры. Найдите переключатель на правой стене и активизируйте его. Вам будет мешать целая куча Оружейников и несколько Гладиаторов.

3. **Пройдите ко второй насосной станции.** Откройте входную дверь в конце комнаты, и вы попадете во вторую насосную станцию.

Плывите прямо к BFG10K

Проделайте большую дыру в колонне с трещиной. Взберитесь на ящики, возьмите гранатомет и прыгните прямо в расселину. Плывите по течению в темную камеру. Убейте двух Техников и поднимитесь наверх, возьмите адреналин и спрыгните в трубу, проходящую ниже. Проплывите по трубе, пока не выберетесь наружу. Заберитесь на узкий выступ справа и возьмите BFG10K. Дверь в дальнем конце приведет вас обратно.

Активизируйте насос второй насосной станции

Несмотря на то, что вторая насосная станция очень хорошо укреплена, найти и активизировать ее насосный механизм очень легко. Но возвращение в реактор — совсем другое дело. Сначала вы должны найти голубой ключ, чтобы попасть к выходу. Для этого нужно немного попутешествовать под землей.

Найдите и активизируйте насосный механизм

1. **Доберитесь до насосной камеры.** Поднимитесь по металлическому склону, выстрелите в эмблему на стене, расположенную за опечатанной дверью слева (для ее открытия и нужен голубой ключ). Затем прыгните за бронекостюмом. Следуйте по коридору и прорвитесь через строй берсеркеров. Наконец поверните направо и откройте дверь, ведущую в насосную камеру.

2. **Разделайтесь со Строггами и активизируйте насос.** Выживание в яростном бою, конечно же, задача не из легких, но на войне, как на войне. Два танка в этой камере серьезно затрудняют ваше продвижение вперед (рис. 9.5). Разберитесь с ними и нажмите кнопку на левой стене.

Найдите голубой ключ и проберитесь к выходу

1. **Быстро вернитесь назад**. Прыгните в дыру, образовавшуюся в полу после взрыва радиоактивных баков. Вам придется сразиться с Охранниками и Техниками.

2. **Возьмите голубой ключ.** Бегите в смежную камеру слева и поднимитесь на платформе в компьютерную комнату, в которой хранится голубой ключ.

3. **Наберите побольше трофеев, прежде чем идти к двери, открываемой голубым ключом.** Еще раз воспользуйтесь платформой, чтобы спуститься вниз. Возьмите ранец, как только попадете в комнату побольше. Продолжайте двигаться вниз и обойдите большую колонну, оплетенную тонкими трубами. Шагните в туннель, начинающийся недалеко от дальней стены, и возьмите BFG10K. (Если у вас есть бронекостюм или вы можете использовать неуязвимость, идите прямо в грязь и найдите секрет — адреналин. Следите за бродящими неподалеку Техниками.)

4. **Вернитесь к двери, открываемой голубым ключом.** Вернитесь к верхней камере, в которой вы увидели голубой ключ. Прыгните в помещение насосной камеры и выйдите через дверь в дальнем

конце камеры. Строго следуйте поворотам, и вы окажетесь прямо перед нужной дверью. Вы возвращаетесь к реактору, но, чтобы туда попасть, вам нужно заглянуть на свалку токсичных отходов.

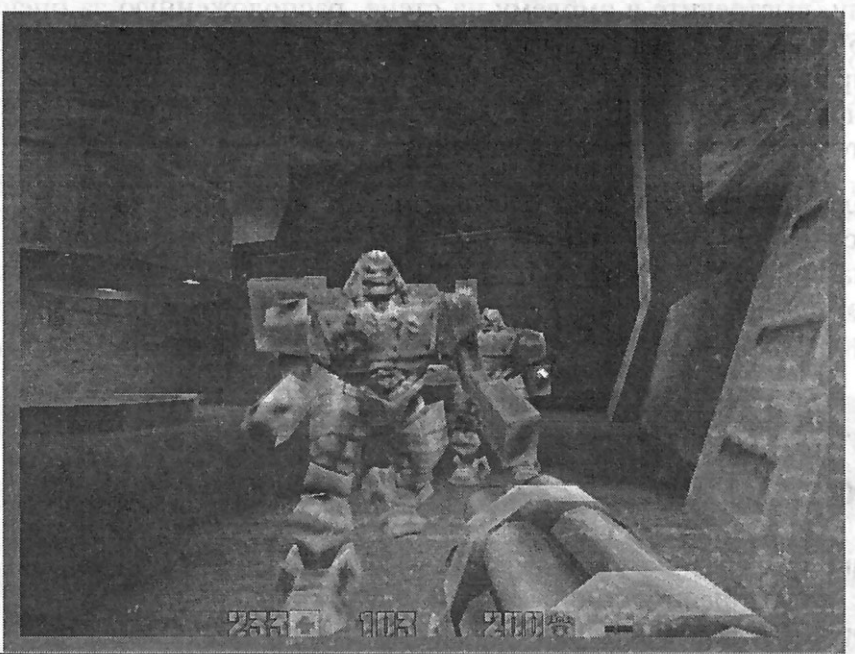


Рис. 9.5. Взяли учетверитель выстрела или неуязвимость? В насосной камере они вам понадобятся

Возьмите последние трофеи перед возвращением на свалку токсичных отходов

1. **Возьмите защитный костюм.** Поверните направо, как только войдете в дверь, открытую голубым ключом. Чтобы взять защитный костюм, обойдите три вертикальные трубы. Затем войдите в маленький туннель, возьмите боевую броню. Это еще один секрет. Наконец, вернитесь в коридор и следуйте к последней камере во второй насосной станции.

2. **Еще раз погрузитесь в липкую грязь.** Пока защитный костюм еще действует, нырните в цистерну с грязью и заберите учетверитель выстрела у дальней стены.
3. **Вернитесь на свалку токсичных отходов.** По ступенькам поднимитесь к свалке.

Возвращение в реактор со свалки токсичных отходов

Небольшой внутренний дворик свалки охраняется танком. Но, к вашему счастью, здесь можно легко найти BFG10K. Ликвидируйте танк и идите в следующий дворик, в котором летает Икар. Активизируйте переключатель и поднимитесь по мосту. Перейдите мост и приготовьтесь к кровавому бою. Доберитесь до главной дороги на свалку и поверните налево. Наконец, откройте дверь и вернитесь к реактору.

Покиньте реактор

Возвратившись к реактору, наступите на переключатель на полу, чтобы перебросить мост через нагромождение камней. Перейдите на другую сторону и приготовьтесь к грохоту, скрежету и трясе огромных установок из-за почти полного отсутствия энергии. Проследуйте по лестнице на главный этаж реактора, залитый токсичной грязью. Бегите к двери на другом конце, зайдите внутрь металлической конструкции, выйдите и посмотрите на быстро испаряющееся ядро, которое может взорваться в любую секунду.

Побегите к платформе с правой стороны и поднимитесь на ней. Пройдите через проломанную взрывом дверь и выйдите из реактора.

Большая пушка

Эта инструкция кратка и абсолютно ясна. Вы должны вывести из строя главное препятствие для воздушных сил Земли — Большую пушку. Возвышаясь над небом Церберона, города Строггов, Большая пушка кажется неприступной. Но вы справляетесь с любой задачей, вы — морской пехотинец и, помимо всего, вам нравится разрушать, особенно то, что стоит у вас на пути. И если человечество стоит перед выбором выжить, либо уйти в небытие, почему ему не помочь?

1. **Войдите в камеру с кристаллом.** Через несколько секунд все начинает разрушаться. В маленькой комнате слева от вас рухнут две

большие опоры, сделав невозможным бегство. Запрыгните на ящики и возьмите боевую броню. Войдите в дверь, расположенную прямо перед вами. Периодически из круглого колодца в центре комнаты будет подниматься кристалл, испускающий синхронизирующий импульс Большой пушки.

2. **Уничтожьте беспилотный самолет Строггов.** Видимое спокойствие улетучится, когда из расположенного неподалеку ограждения раздадутся взрывы, возвещающие о появлении очередного монстра. Он напоминает мерзкое насекомое (рис. 9.6). Также ожидайте появления нескольких Летунов. Беспилотный самолет — часть системы безопасности Строггов. Когда вам удастся его уничтожить, вы получите сообщение Коалиции, информирующее вас о необходимости уничтожить лазерную систему охраны.

Рис. 9.6. Прицелившись из гипербластера, отправьте беспилотный самолет к праотцам

3. **Нажмите кнопку.** Откройте дверь с красным знаком посередине и поверните вправо, спуститесь по склону и снова поверните направо. (Если не хотите провести остаток жизни в жидком состоянии, не приближайтесь к светящемуся красному лучу.) Станьте на маленькую платформу и поднимитесь на верхний этаж. Пройдите в комнату с двумя мониторами и в контрольной зоне найдите переключатель.

4. **Опустите рычаг переключателя.** Нажмите на рычаг напротив цилиндрической колонны и бегите назад в камеру с кристаллом, как только начнется отсчет времени до взрыва. У вас всего десять секунд, чтобы не разлететься на куски. Спрятавшись в эвакуационной комнате, которая открылась в камере с кристаллом, вы будете чувствовать себя в безопасности. А большая пушка больше никого не побеспокоит.

Прочие секреты шестой миссии

Вы много поработали и слишком устали. Поэтому используйте каждый секрет, найденный в этой миссии.

Первая насосная станция

Адреналин

Выстрелите в дрожащий в углу комнаты желтый свет. Верхний ящик неподалеку взорвется и откроет секрет. (Чтобы дойти до адреналина, используйте радиоактивные баки или ракетный прыжок.)

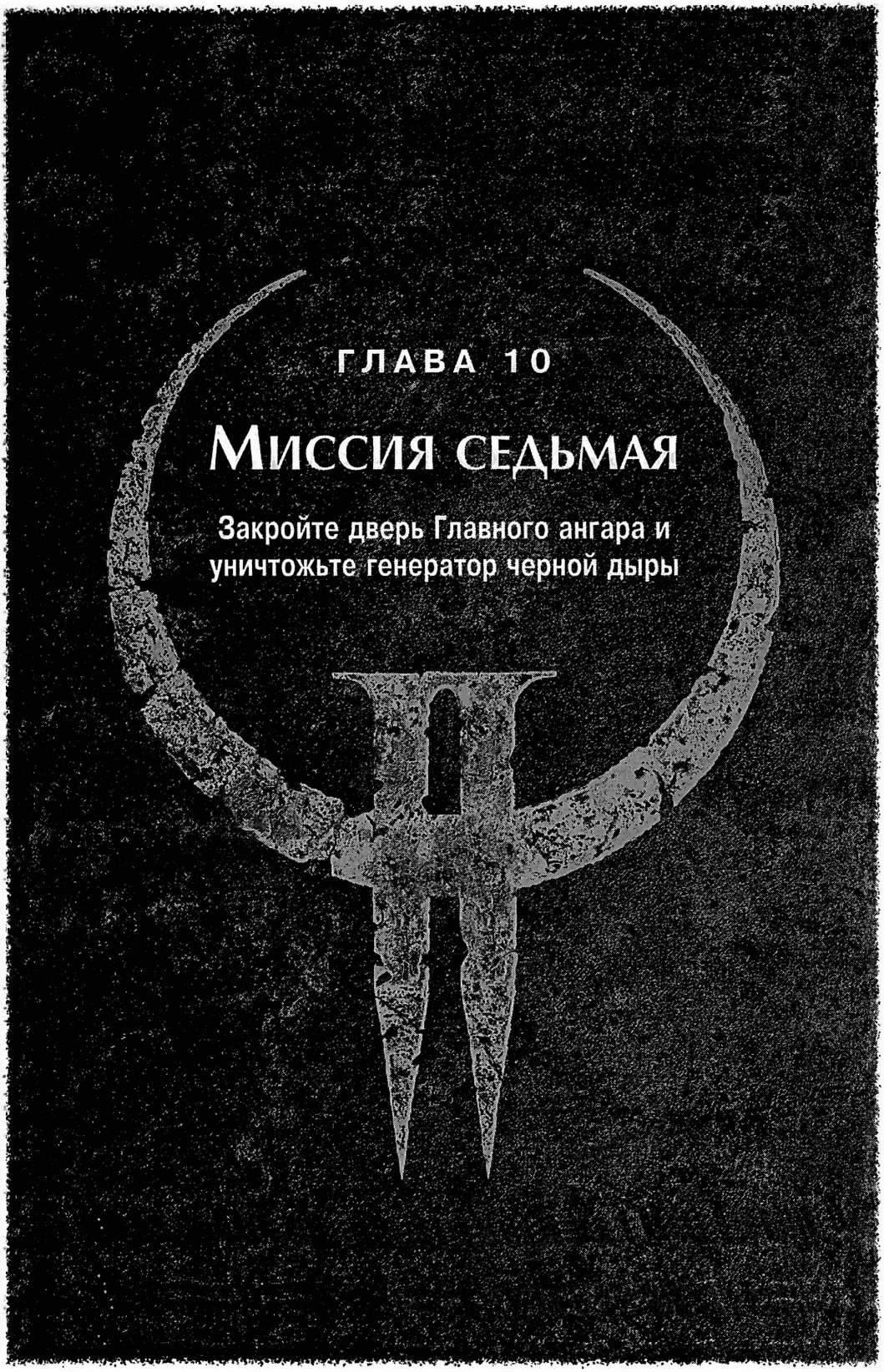
Учетверитель выстрела

Во внутреннем дворике, подобном тому, в котором вы получили BFG10K, выстрелите в две решетки, одна из которых находится в яме с водой, а вторая — расположенавдоль скал. Зеленая, изъеденная ржавчиной, металлическая дверь строения поднимется и вы увидите учетверитель выстрела.

Вторая насосная станция

Бронекостюм

Станьте прямо перед дверью, открываемой голубым ключом. Повернитесь направо и выстрелите в эмблему, изображенную на металле, изъеденном коррозией. Она взорвется, и вы увидите бронекостюм.



ГЛАВА 10

Миссия седьмая

Закройте дверь Главного ангара и уничтожьте генератор черной дыры

Вы успешно завершили предыдущие миссии и буквально чувствуете благодарность землян. Однако праздновать победу еще рано, хотя вы и основательно потрепали Строггов. В этой миссии вам предстоит заставить Строггов осознать свою беспомощность перед вами.

В предыдущих миссиях вы уже уничтожили их биоперерабатывающий комплекс и энергетический центр. Что ж, дело за малым — лишив Строггов возможности перемещаться в пространстве быстрее света, вы почти уничтожите их.

Цели седьмой миссии

Колоссальный взрыв, услышанный в каждой точке Церберона, потряс все вокруг. Это был взрыв Большой пушки. Однако необходимо двигаться дальше (рис. 10.1).
Седьмая миссия состоит из шести уровней, один из которых секретный.

- Внешний ангар
- Исследовательская лаборатория
- Главный (внутренний) ангар
- Комната управления
- Внешняя территория
- Спутник связи

Чтобы закрыть дверь Главного ангара и остановить генератор черной дыры, вы должны выполнить следующее.

- Захватить Исследовательскую лабораторию и выкрасть голову командира — череп-процессор высокопоставленного Строгга, тело которого находится на ремонте в лаборатории.
- Использовать голову, чтобы получить возможность войти в Главный ангар и пройти на самый верх к управлению дверью ангара.
- Перегреть гигантский процессор, управляющий генератором, отключив поступление охлаждающей жидкости в Комнате управления.

- Установить радиомаяк рядом со зданием концентратора, чтобы помочь силам Земли попасть точно в цель.

- В качестве приза — перенестись в космос на огромный Спутник связи, ангар которого вы должны закрыть, а параболическую антенну — вывести из строя.

Рис. 10.1. Для перемещений на большие расстояния и порабощения других расс Строгги используют энергию черной дыры. Теперь они должны заплатить за все — дешевой энергии больше не будет

Внешний ангар

С Внешнего ангара начинается седьмая миссия. Во Внешнем ангаре у вас есть возможность взять тяжелое вооружение и боеприпасы, чтобы облегчить набег на Главный ангар.

Вход во внешний ангар

Для того чтобы достигнуть Исследовательской лаборатории и собрать все трофеи по пути, выполните следующее.

1. **Выдвиньте мост, но не переходите через его**. Возьмите ракетницу за разрушенными воротами, в которые вы забегали, двигаясь от Большой пушки, и откройте дверь. Посмотрите на впечатляющую панораму. Скромное цилиндрическое здание Внешнего ангара вырезано из скал горного хребта. Наступите на переключатель в полу короткой площадки справа, чтобы выдвинуть мост через реку. Соберите аккумуляторы, ракеты и вернитесь назад.

2. **Прыгните в хранилище.** Найдите отверстие рядом со стеной и прыгните в хранилище. Там вы можете пополнить свои запасы патронов и вооружения.

3. **Нырните в воду, кишащую Акулами.** Откройте дверь и возьмите броню. Не пропустите защитные пластины с другой стороны трубы. Погрузитесь глубже и взорвите большой вращающийся винт.

4. **Спуститесь вниз по туннелю.** Выберитесь из воды и спуститесь в люк. Следуйте по туннелю, пока не попадете в секретную область, где вы сможете найти много полезных предметов и боеприпасов. Однако помните о Танке в башне неподалеку.

5. **Войдите в главный корпус Внешнего ангара.** Заберитесь по расположенной неподалеку лестнице к пролому наверху. Выстрелите в круг, изображенный на металлической стене, слева от покосив-

шейся колоны. Пройдите на круглую площадку внутри главного корпуса ангара. Перестреляйте Автоматчиков и, как только войдете в голубую камеру, разберитесь с Танком.

6. **Войдите в Исследовательскую лабораторию.** Разобравшись с Танком, двигайтесь в левую сторону к двери с надписью “Research Lab”.

Исследовательская лаборатория

Вы не можете продолжать выполнение миссии, пока не украдете голову хотя бы одного командира Строггов. Вам не нужно его тело, которое частично разобрано и нуждается в полном восстановлении. Сработает и одна голова, тем более, ее намного легче нести. В исследовательской лаборатории, на захваченных морских пехотинцах проводятся омерзительные секретные эксперименты, главная цель которых — получить информацию о жителях Земли.

Получите голубой ключ

Вам необходимо найти голубой ключ, прежде чем вы сможете попасть в ремонтное крыло здания и получить голову командира.

1. **Доберитесь до ремонтно-испытательного узла.** Чтобы открыть дверь исследовательской лаборатории, включите терминал компьютера в первой камере. Уничтожьте Паразитов, в большом количестве присутствующих на этом уровне, и следуйте запутанным коридором. Пройдите через лифт с силовым полем, чтобы выйти в холл, разделяющий испытательное и ремонтное крыло здания.

2. **Положите конец экспериментам на людях.** Откройте дверь в испытательное крыло. Если вы попытаетесь войти в ремонтное крыло, ваш путь преградит дверь, для открытия которой нужен голубой ключ.

3. **Получите голубой ключ.** Когда вы наконец найдете лабораторию, в которой группа Мозгов работает с двумя несчастными человеческими телами, включите терминал компьютера и достаньте из углубления в полу голубой ключ. Обязательно возьмите броню и гипербластер, прежде чем покинете лабораторию. Вернитесь к ремонтно-испытательному узлу и войдите в ремонтное крыло.

Активизируйте мост поддержки

Получив голубой ключ, вы можете проникнуть в ремонтное крыло. На нижнем ярусе ремонтного крыла находится тело командира — цель вашего визита.

Путь на нижний ярус преграждает силовое поле. Чтобы добраться до кнопки, отключающей защиту, необходимо поднять мост поддержки.

1. **Нижний ярус**. Откройте дверь только что добытой карточкой доступа и пройдите через зал к лифту. Через стеклянный пол вы сможете увидеть подопытных пехотинцев — ваших недавних товарищей.

2. **Поднимите мост поддержки**. Пройдите в залитый красным светом коридор и поверните налево, на сей раз проигнорировав дверь в ремонтное крыло. Активизируйте терминал в камере в конце коридора.

3. **Идите к мосту.** Вернитесь в коридор, пройдите мимо двери в ремонтное крыло и двигайтесь влево. Группа Мозгов преградит вам путь — не теряйте самообладания — это всего лишь пушечное мясо. Возможно, в этой ситуации вам окажет помощь BFG10K.

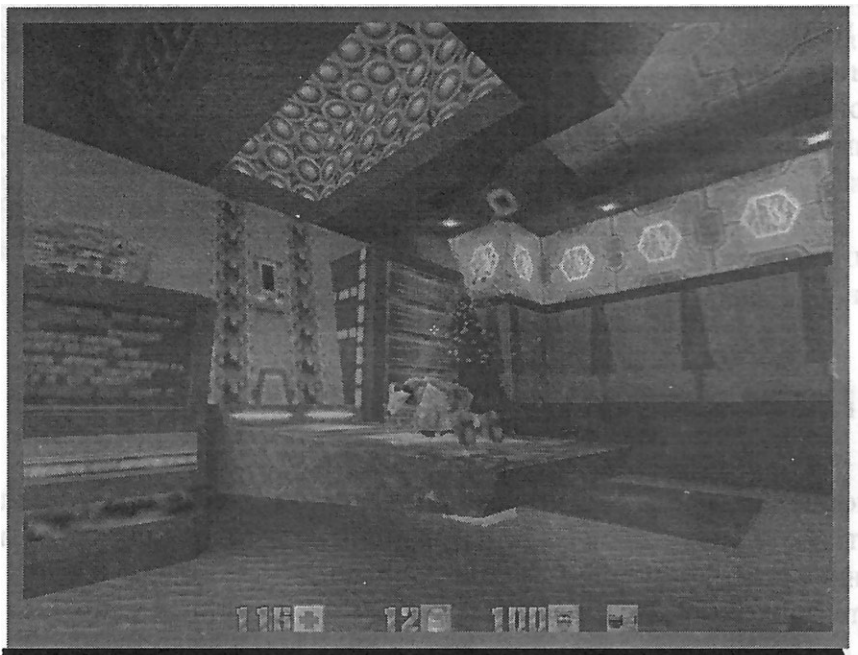


Рис. 10.2. Морских пехотинцев, на которых Строгги проводят секретные эксперименты, ждут невообразимые ужасы

Отключение силового поля лифта

Зайдите в камеру, забитую большими электронными блоками. Пройдите по мосту и прыгните на небольшую площадку слева. Нажмите первую из двух кнопок. Прыгните обратно на мост и двигайтесь вниз к следующей кнопке. Нажмите кнопку, развернитесь и поднимитесь на мост поддержки по тому же пути, по которому вы пришли. Далее идите к двери с надписью "Repair" (Ремонт) и следуйте коридором к лифту. Вернитесь на лифте обратно на первый уровень и идите вниз по коридору в комнату,

в которой две роботизированные руки работают с разобранным телом командира (рис. 10.3). Возьмите голову с собой во внешний ангар — она поможет вам "надуть" сканер и получить доступ к Главному ангару.

Главный ангар

Ваше задание в Главном ангаре — найти пульт управления, с помощью которого можно закрыть верхнюю дверь ангара. Поднимитесь к центральной колонне и втолкните голову командира в магический глаз сканера. Когда силовое поле исчезнет, вы можете спокойно зайти внутрь и выполнить задания миссии.

Подземные камеры ангара

Чтобы спуститься, сначала нужно взлететь.

1. **Откройте первый секрет.** Заберите рюкзак слева от двери. Затем выстрелите в трещину в середине электронной колонны у левой стены. В дымящихся руинах отыщите адреналин. Также возьмите энергетическую броню на ящиках у дальней стены и зайдите в первую напоминающую склад комнату.

2. **Взлетите.** Откройте тяжелую металлическую дверь в дальнем конце комнаты, выйдите с другой стороны и позвольте мощному потоку воздуха поднять вас на верхний уровень. Чтобы отключить поднявшую вас турбину, нажмите клавиатуру терминала.

3. **Падайте вниз**. Провалитесь в дыру и упадите на полностью смолкшую турбину. Зайдите в расположенную поблизости дверь и спуститесь по коридору. В следующей камере щелкните переключателем на стене — откроются два прямоугольных отверстия в полу.

4. **Продолжайте опускаться.** Провал*и*тесь в любое из отверстий. Спрыгните в одну из четырех ниш, образовавшихся вращающимися перегородками.

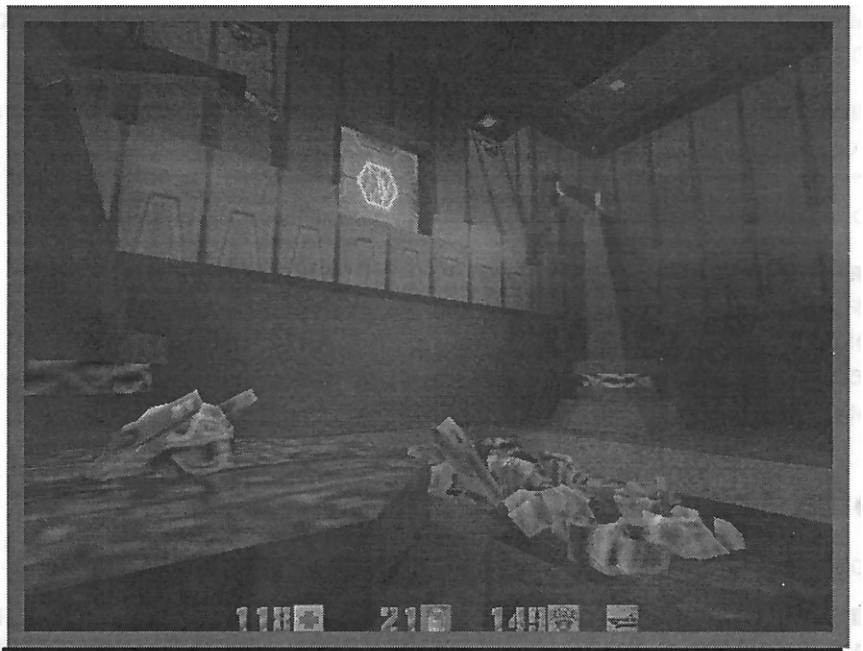


Рис. 10.3. Командир выглядит не лучшим образом — ему явно не хочется потерять голову

Выкиньте трюк и поднимайтесь

Для выполнения следующих шагов потребуется акробатическое мастерство.

1. **Возьмите учетверитель выстрела.** Выстрелите в треснувший грузовой контейнер в углу и возьмите учетверитель выстрела.

2. **Преодолейте две первые платформы**. Пройдите в дверь в торце комнаты. В дальнем конце запрыгните на первую подвижную платформу. Когда следующая платформа окажется достаточно близко, перепрыгните на нее и позвольте ей перенести вас через комнату. Спрыгните на площадку и нажмите кнопку. Это приведет в движение третий куб.

3. **Используйте третью платформу**. Запрыгните на последнюю, третью, платформу и снова спрыгните на следующую площадку. Нажмите кнопку, которая выдвинет ряд маленьких ступеней вдоль правой стены и приведет в движение маленький подъемник.

4. **Поднимитесь.** Вернитесь на третью платформу и спрыгните с нее, как только она окажется поблизости от ступеней. Прыгайте с выступа на выступ, пока не подойдете к мосту. Перепрыгните на мост, когда он опустится.

5. **Упадите на гигантскую шестерню**. Сойдите с моста, когда он поднимется, и перепрыгните в туннель. Пройдите по туннелю и спрыгните на медленно вращающуюся горизонтальную шестерню. Спрыгните с нее в угол камеры и поднимите аккумуляторы и защитные пластины.

Закройте двери

Теперь вы должны найти управление дверью ангара.

1. **Спрыгните.** Спрыгните с выступа и выберитесь из воды по лестнице в углу комнаты. Разберитесь с Оружейниками и Берсеркерами и следуйте запутанными коридорами, пока не выйдите в большое цилиндрическое помещение. Спрыгните вниз на платформу и нажмите кнопку в полу.

2. **Доберитесь до камеры управления дверью.** Нажмите кнопку на стене и поднимитесь по лестнице на верхний этаж. Перейдите по мосту на другую сторону цилиндрической башни. Пройдите налево по коридору и нажмите еще одну кнопку. Зайдите на платформу и поднимитесь к рычагу управления. Нажмите на него — двери ангара начнут закрываться (рис. 10.4).

3. **Продвигайтесь к следующему уровню.** Пройдя через дверь с правой стороны, проверьте свой компьютер: нет ли новых приказов. Шагните в последний лифт и нажмите кнопку выхода.

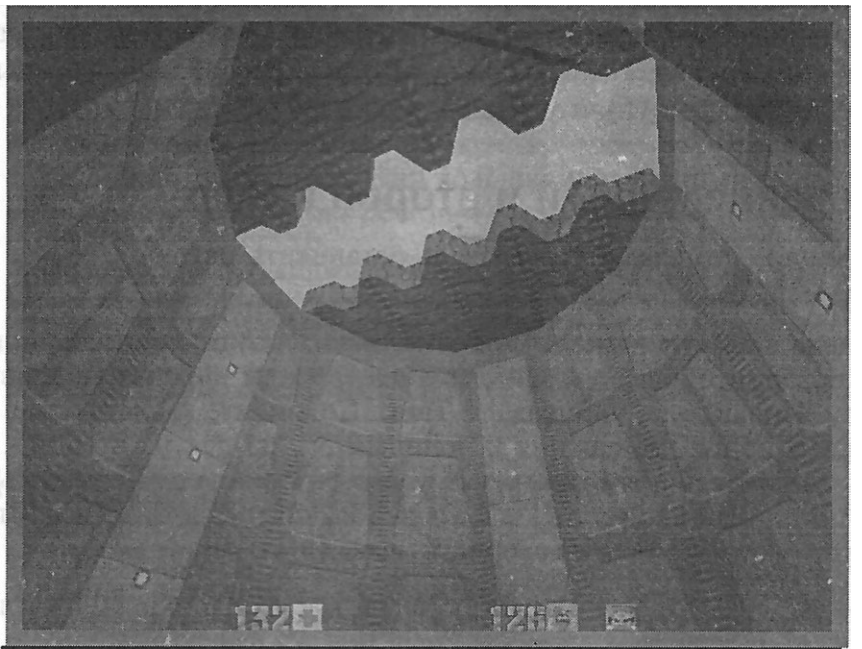
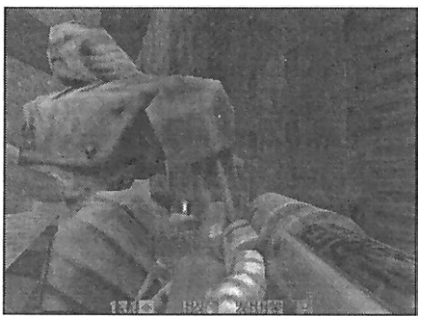


Рис. 10.4. Как только закроется дверь, ваше задание в этой миссии будет наполовину выполнено

Пусковая

Когда вы поднимитесь на территорию пусковой, вы будете встречены интригующей гигантской конструкцией. Вы под впечатлением власти Строггов над природой и технологией, но вы не хотите понимать цель их извращенных экспериментов. Генератор черной дыры должен быть уничтожен.



В пусковой, в центре конструкции, расположен гигантский процессор; рядом находятся две охлаждающие камеры и защитная конструкция между ними. Чтобы прекратить поток охлаждающей жидкости, вы должны разрушить обе охлаждающие камеры. Далее вы должны отключить защиту процессора, чтобы войти в камеру, где находятся компьютеры управления, которые также необходимо уничтожить.

Отключение первой и второй камер

Следующее, что следует сделать, — остановить поток охлаждающей жидкости.

1. **Попадите в первую камеру.** Войдя на нижний этаж процессорного зала, поверните налево и зайдите в дверь — вы попадете в первую камеру. Попав туда, уничтожьте Танк. Подойдите к платформе в дальнем конце помещения и поднимитесь на ней на второй этаж. Двигайтесь прямо вперед и поверните вентиль. Вернитесь обратно на основной этаж, как только выключится свет, и идите на нижний уровень процессорного зала.

2. **Идите ко второй камере.** Бегите к двери в противоположном углу.

Отключение защиты процессора

Несмотря на то, что вы существенно уменьшили поток охлаждающей жидкости, процессор все еще может держать закрытой камеру, в которой находятся компьютеры управления. Уберите этот последний уровень защиты, снизив поток других химикатов. Вы можете сделать это в камере хранения химикатов, находящейся между двумя охладительными камерами.

1. **Доберитесь до камеры хранения химикатов.** Снизив поток охлаждающей эмульсии во второй камере и все еще находясь на втором этаже, бегите вдоль стены и зайдите в среднюю дверь. Когда вы увидите ядро процессора, теперь видимое через стекло оболочки, повернитесь налево и сразитесь с Танком. Войдите в дверь, на которую вы сразу натолкнулись, и пройдите в камеру хранения химикатов.

2. **Закройте два вентиля.** Бегите направо и запрыгните на платформу. Поднимитесь на верхний уровень и поверните вентиль отключения химических процессов. Вернитесь назад, перейдите на другую сторону и таким же образом закройте второй вентиль.

3. **Взорвите компьютеры управления.** Вернитесь по коридору к ядру процессора, повернитесь направо и разберитесь с Танком. Зайдите в дверь с надписью "Launch Systems". В комнате взорвите оба больших компьютера, расположенных вдоль стен. Если вы выглянете в окно, то увидите, как кольца силового поля вокруг черной дыры почти мгновенно исчезнут.

4. **Горящие следы.** Выйдите в коридор и поверните налево. Пройдите через вторую дверь, чтобы попасть в камеру хранения химикатов. Затем просто выйдите через дверь — вход на последний уровень этой миссии — на внешнюю территорию.

Внешняя территория

Завершая приключения на улице, Внешняя территория предлагает военные действия под открытым небом. Единственное укрытие — валуны. Вы также можете нырнуть в кишащую Акулами реку, но это не лучшее решение. Десантник, управляющий пушкой, также добавит вам адреналина в кровь. Чтобы справиться с ним, вам следует найти мишень и расположить ее недалеко от небольшого здания, служащего концентратором компьютерных сетей генератора черной дыры. Это позволит воздушным силам уничтожить генератор черной дыры Строггов.

Мишень

Забудьте об уловках и тактическом маневрировании: как только вы попали на Внешнюю территорию, опасность поджидает вас везде. Вы должны положиться на свою реакцию и удачу. Конечно, если

вы вооружитесь пулеметом или гипербластером, то у вас больше шансов справиться с армией Строггов. Приложите все усилия, чтобы не попасть в поле зрения пушки. Так быстро, как только сможете, пересеките мост, и обойдя Десантника у пушки, уничтожьте его. Активизируйте акваланг и нырните в реку. Уничтожьте целую стаю Акул и плывите вниз по реке. Прячьтесь от Охранников, стоящих вдоль скал. Выйдите на каменный берег и продвигайтесь наверх. Идите по тропе между двумя скалами справа. Когда на некотором расстоянии вы увидите пятно оранжевого цвета, то это значит, что вы находитесь недалеко от цели. Когда вы достигнете мишени, то поймете, что оранжевое пятно — здание коммутационного центра. Установите мишень, нажав кнопку в маленьком здании концентратора с куполообразным потолком (рис. 10.5).

У вас есть всего пять секунд, чтобы преодолеть весь путь мимо здания телеграфа в большое здание в конце. Ваше релятивистское ружье поможет расчистить путь от Строггов; укрытие вы сможете найти внутри здания.

Как только развеется дым, выйдите наружу и войдите в здание. Чтобы перейти к следующей миссии, нажмите кнопку.

Спутник связи

Спутник связи — секретный уровень седьмой миссии. Проведя много времени на поверхности Сроггоса, познав лишения и испытав на себе враждебность жителей столицы Строггоса, для вас сейчас самое время ненадолго удалиться с этой планеты. Если вы нашли секретный выход во внешнем ангаре, вы попали на

Спутник связи. Эта движущаяся по орбите конструкция находится между поясом астероидов и планетой Строггос. Однако на Спутнике связи вы не будете все время веселиться и играть. Действительно, Спутник связи служит Строггам в качестве космической релейной станции, усиливая их наземные коммуникации. Поэтому его уничтожение так важно для Коалиции Земли.

Рис. 10.5. Как только вы расположите мишень, флот Коалиции Земли будет знать точно, куда нужно сбрасывать бомбы

Подъем к центру

Первое, что вы должны сделать, — отключить энергетический центр спутника.

1. **Космос может очень быстро засосать.** Вас могут привлечь энергетическая броня, аккумуляторы и пули, но если вы пересечете желтую линию, то сразу будете "вытянуты" из спутника. Чтобы избежать этого, используйте находящийся неподалеку терминал и закройте ворота. Затем заберите полезные предметы.

2. **Поднимитесь на лифте и проделайте долгий путь.** Запрыгните на платформу неподалеку и следуйте длинным коридором. Вы обязательно пройдете мимо заблокированной силовым полем двери. (Главная ось спутника, на которой закреплена антенна.)

3. **Достигните верхнего уровня и отключите энергетический центр спутника.** Коридор внезапно заканчивается дверью, за которой находится залитый желтым светом зал. В нем находится энергетический центр спутника. Следуйте вдоль коридора до лифта на его другом конце и поднимитесь на следующий уровень. Быстро повернитесь направо, прежде чем открыть следующую дверь. Наступите на переключатель в дальнем конце комнаты и выстрелите в контроллер компьютера за металлической пластиной на стене.

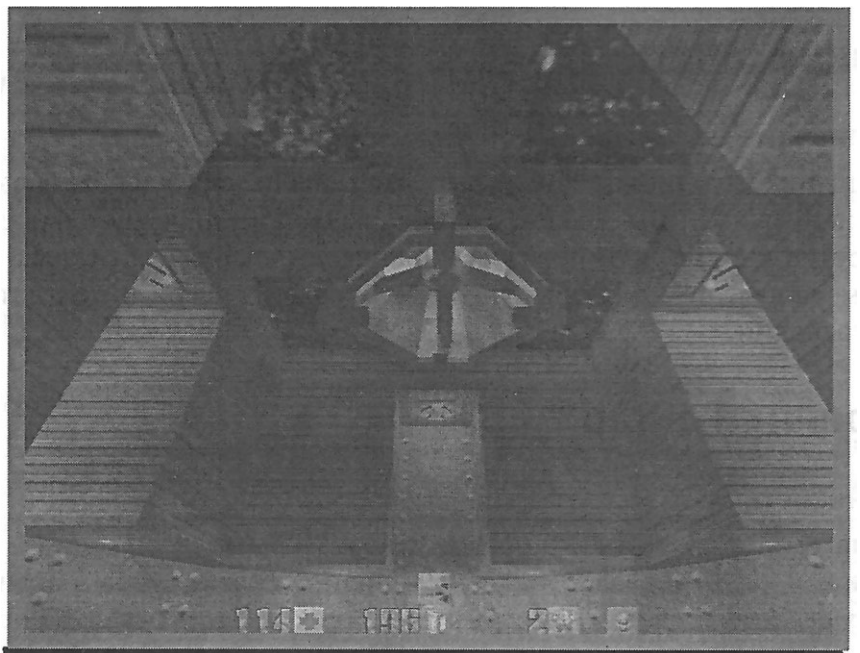
Антенна

Наконец вы готовы разрушить систему связи Строггов.

1. **Достигните цилиндра.** Выйдите в коридор, как только потускнеет свет. Откройте дверь справа и двигайтесь прямо в серый металлический коридор. Затем зайдите в дверь слева и войдите в камеру, в которой находится конструкция, поддерживающая антенну.

2. **Щелкните четырьмя переключателями.** Прыгните прямо с места, на котором стоите, чтобы достать до переключателя на потолке, расположенного прямо над вами. Пройдите дальше вдоль стены и поищите следующий переключатель. Повторите прыжок, когда найдете переключатель (рис. 10.6).

3. **Перенеситесь назад на Строггос**. Когда антенна упадет в пустоту,



как цветок в колодец, вернитесь обратно по серому металлическому коридору. Затем повернитесь налево и идите, пока не дойдете до следующей двери. Вы окажитесь на площадке, точно такой же, как и площадка этажом ниже, на которую вы были перенесены со Строггоса. Шагните в голубой свет телепортера.

Рис. 10.6. Используйте невесомость в космосе, чтобы добраться до четырех переключателей вокруг цилиндра и разрушить антенну

Прочие секреты седьмой миссии

Одни секреты важнее других, но каждый секрет в этой миссии имеет значение.

Внешний ангар

Адреналин

Достигните хранилища внизу, куда вы попали, спасаясь от взрыва Большой пушки. Вы можете попасть сюда через прямоугольное отверстие в стене, или прыгнув с площадки снаружи и открыв дверь. Запрыгните на большую трубу справа от двери и проглотите адреналин.

Внутренний ангар

Бронекостюм

После того как вы нажали рычаг, чтобы закрыть двери ангара, зайдите в дверь справа. Прежде чем пройти сквозь дверь, обозначенную желтым светом, выстрелите в стену слева. Когда откроется панель, внутри вы увидите бронекостюм.

Адреналин

После того как вы нажали кнопку в цилиндрической башне ангара, прыгните в воду, чтобы найти вход в камеру с адреналином.

Броня и патронташ

Первый раз войдя в комнату с подвижными платформами, прыгните в воду и двигайтесь влево. Пройдите справа от неподвижной платформы и нырните под платформу с переключателем. Пройдите по небольшому подводному лабиринту и заберите броню и патронташ.

Исследовательская лаборатория

Учетверитель выстрела и пули

Подняв мост поддержки, выстрелите в решетки, охраняющие заключенных.

Пусковая

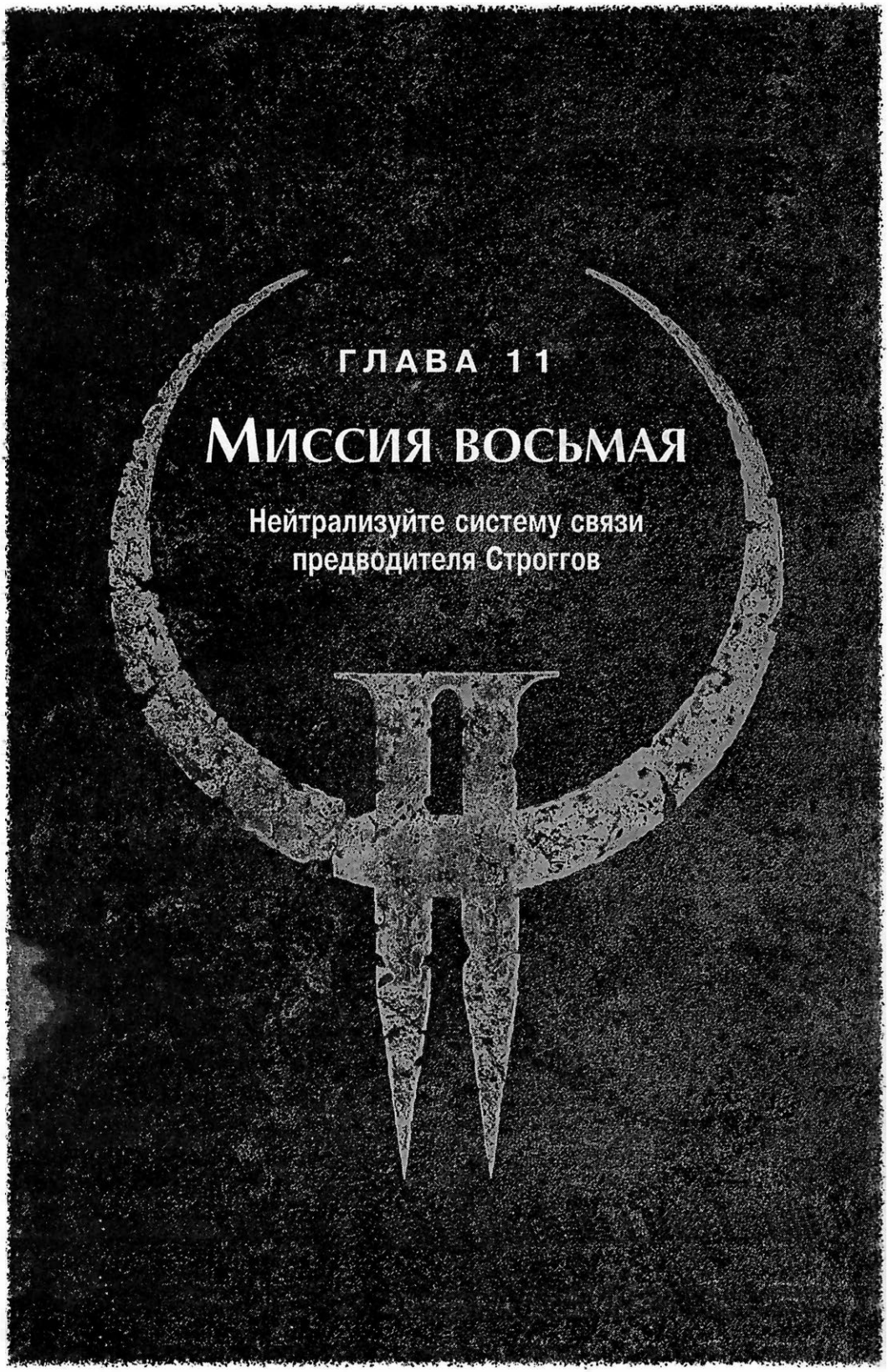
Различные боеприпасы

В холле выстрелите в поврежденное стекло и прыгните в воду, чтобы найти различные боеприпасы.

Спутник связи

Адреналин

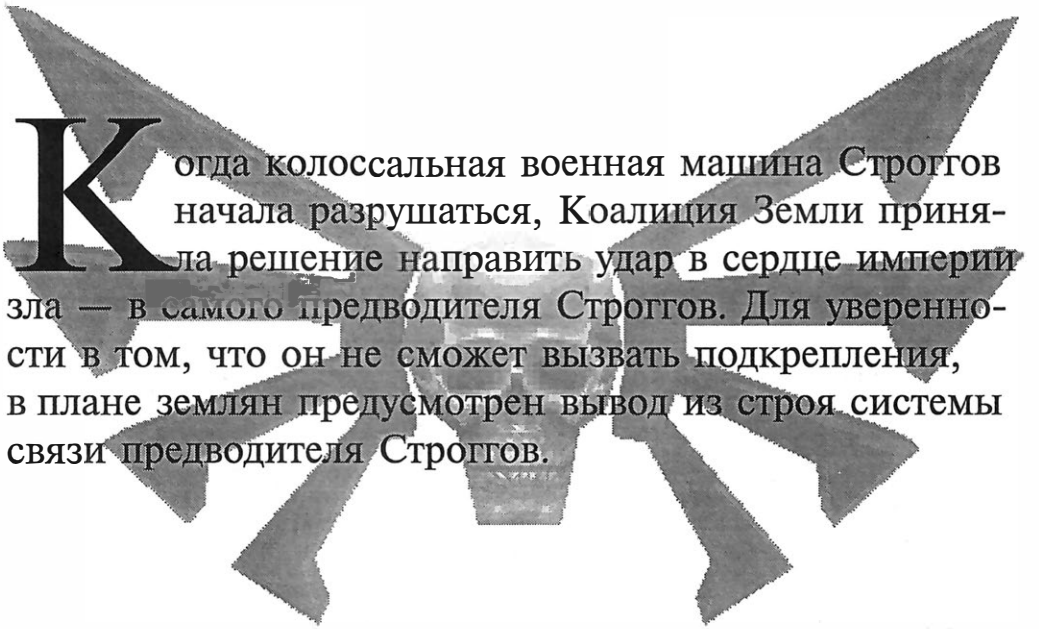
На Спутнике связи адреналин встречается дважды. Оба одновременно находятся на балках креплений, которые нетрудно увидеть, но к которым тяжело добраться. Первый адреналин находится в нижней части энергетического центра. Войдя в желтую комнату, обратите внимание на круглую конструкцию сбоку широкого коридора. Посмотрев вниз, вы увидите балки крепления. Прыгните на одну из них и перепрыгивайте на следующие. Адреналин находится на последней балке.



ГЛАВА 11

Миссия восьмая

Нейтрализуйте систему связи предводителя Строггов



Когда колоссальная военная машина Строггов начала разрушаться, Коалиция Земли приняла решение направить удар в сердце империи зла — в самого предводителя Строггов. Для уверенности в том, что он не сможет вызвать подкрепления, в плане землян предусмотрен вывод из строя системы связи предводителя Строггов.

Цели восьмой миссии

Несмотря на то, что вы устали и измотаны в боях, вы довольны проделанной работой: Строгги больше не смогут использовать генератор черной дыры и разрушать Вселенную. Когда компьютер подаст сигнал о том, что получено новое сообщение (рис. 11.1), вы отправитесь в путь.

Восьмая миссия состоит всего из трех уровней, но по сложности они стоят десятка.

- Внешний двор
- Нижний дворец
- Верхний дворец

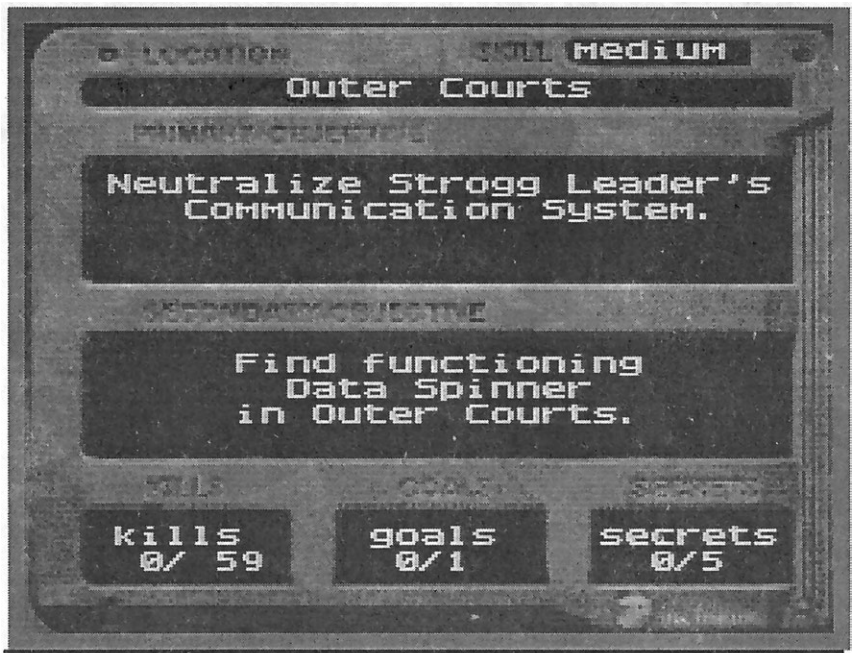


Рис. 11.1. Если изолировать предводителя Строггов от его воинственной охраны, он начнет просить о пощаде

Чтобы отрезать предводителя Строггов от внешнего мира, необходимо следующее.

- Получить катушку с данными во Внешнем дворе.
- Отключить красные силовые поля в Нижнем дворце.
- Получить красный ключ во Внешнем дворе.
- Войти в Нижний дворец и вставить катушку с данными в консоль связи. Также необходимо отключить зеленое силовое поле.
- Войти в Верхний дворец и получить ключ к системе безопасности.
- Найти комнату управления силовыми полями в Нижнем дворце и отключить желтое силовое поле.
- Получить компакт-диск с данными в Верхнем дворце и, вернувшись в Нижний дворец, перепрограммировать консоль связи.
- Выключить лазер в Верхнем дворце, найти спасательную капсулу и забраться в нее.

После того как вы выполните эти действия, предводитель Строггов будет полностью отрезан от снабжающих его систем. Теперь вы можете быть спокойны — он не позовет на помощь.

Внешний двор

Внешний двор спроектирован так, чтобы задержать любого непрошеного гостя и не дать ему даже издали увидеть предводителя. Открытое пространство патрулируется Икара-

ми, Гладиаторами и другими воинами Строггов. Тот, кто сумеет проникнуть сквозь главные ворота, должен будет справиться с Берсеркерами, Мозгом и Оружейниками. Затем необходимо также найти путь по запутанным коридорам и секретным проходам к катушке с данными. В результате надо добраться до Верхнего дворца, где скрыт компакт-диск с данными.

Откройте ворота во Внешний двор

Вот как можно попасть во Внешний двор и найти катушку с данными.

1. **Захватите поле боя.** Справьтесь со значительными силами Строггов на открытой местности за главными воротами. Найдите первый секрет во второй пещере справа от того места, где вы вышли на открытую местность. Выпустите ракету в трещину в стене и запрыгните внутрь небольшого углубления — там скрыта энергетическая броня.

2. **Откройте ворота.** Пройдите влево от того места, откуда вы вошли, и взберитесь на карниз, окружающий открытую область. Зайдите под навес над главными воротами и наступите на пластину в полу, открывающую ворота. Прихватите с собой находящуюся поблизости неуязвимость.

3. **Войдите внутрь.** Подойдите к главным воротам и войдите в них, плотно прижавшись к одной из стен, — мост может разойтись и сбросить вас в лаву.

СОВЕТ

При таком количестве и качестве вражеской охраны будет нелишним подлечиться перед тем, как продвигаться дальше. Убейте всех, в первую очередь Лекарей, — они могут воскресить уничтоженных вами врагов. Затем вернитесь на начало уровня. Пройдите еще раз по кольцевому карнизу в верхнюю часть здания, но не спускайтесь туда, где вы нажимали кнопку. Вместо этого перепрыгните на другую сторону, обогните угол, и вы увидите секретное логово Лекарей, в котором находится изрядное количество аптечек и других лечебных средств.

Получите катушку с данными

Сейчас нужно найти катушку с данными.

1. **Прорвитесь в левое крыло.** Справившись с Танками и поддерживающими их Строггами, пройдите сквозь большую дверь и двигайтесь влево (вверх по лестнице), пока не доберетесь до мутного водоема. Нырните под воду и плывите вправо. Вынырнув на минуту, возьмите акваланг возле красного силового барьера (за которым находится красный ключ) и плывите дальше в тоннель. Проломите деревянный барьер на входе в следующий тоннель и плывите, пока не достигните поверхности в высокой прямоугольной комнате.

2. **Разбейте стекло и завладейте катушкой с данными.** Поднимитесь по ступенькам и войдите в небольшую комнату, где за стеклом хранится катушка с данными. Разбейте стекло и возьмите ее. В той же комнате встаньте лицом к стене, возле которой находилась катушка, и выстрелите в крайнюю правую секцию. Она отъедет назад. Наступите на открывшуюся пластину в полу

и повернитесь кругом: стена за вами поднимется, открывая переключатель и адреналин.

3. **Найдите вход в Нижний дворец.** Ваша следующая цель — найти компакт-диск с данными, который хранится в Верхнем дворце. Поднимитесь на мост и прыгните в воду. (Это кратчайший путь в тоннели, которыми вы пришли сюда.) Плывите по тоннелям к начальной точке вашего водного путешествия. Найдите небольшую платформу, которая ведет к узкому коридору и Нижнему дворцу.

Нижний и Верхний дворцы

Поднимитесь по коридору, откройте первую дверь и идите мимо двери, закрытой голубыми лучами. Поверните в коридор с яркими зелеными огнями по краям двери. За следующим поворотом налево будет небольшая комната с компьютерной панелью. Включив эту панель, можно деактивировать красные силовые поля. Теперь пора возвращаться во Внешний двор и взять красный ключ. Возвращайтесь в бассейн тем же путем, которым пришли, — через отверстие под водой.

Вернитесь во Внешний двор и возьмите красный ключ

Плывите обратно к месту, где вы взяли катушку с данными. Добравшись до просвета между тоннелем и бассейном, запрыгните в небольшое помещение и возьмите красный ключ и энергетическую броню (сейчас это возможно, поскольку красное силовое поле отключено). Вы готовы к следующему походу в Нижний дворец — на этот раз через главную дверь.

Плывите обратно в основную зону. Чтобы выбраться из бассейна, запрыгните на платформу побольше и подождите, пока она поднимется. Спрыгните на берег и идите к главному входу в Нижний дворец. Сейчас вы готовы взять компакт-диск с данными в Верхнем дворце.

Доберитесь до центральной консоли связи в Нижнем дворце

Дальше вы используете катушку с данными, чтобы найти вход в Верхний дворец.

1. **Обзаведитесь учетверителем выстрела.** Войдя через главную дверь, выстрелите в два портрета предводителя Строггов — один над полупрозрачной колонной, на которой расположен учетверитель выстрела, а другой вверху, позади вас. Затем возьмите учетверитель выстрела с опустившейся колонны (рис. 11.2).

2. **Вставьте катушку с данными.** Войдите в правый коридор, прошмыгните в дверь с красной окантовкой и поднимитесь по ступенькам. Откройте большую дверь и спрыгните с балкона прямо на консоль связи. Вставьте катушку с данными в терминал слева.

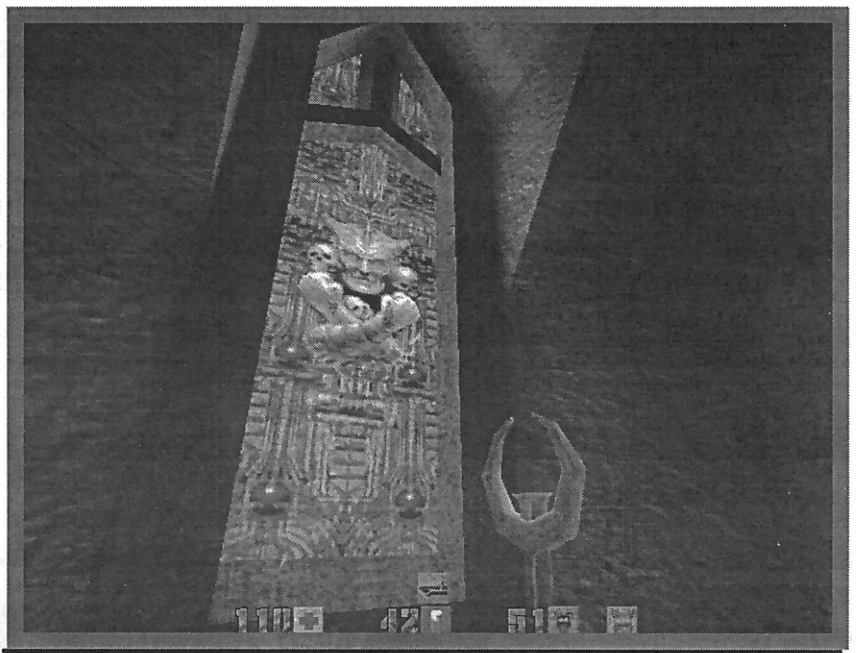


Рис. 11.2. Только "чайник" не возьмет учетверитель выстрела по дороге в Верхний дворец

3. **Отключите зеленые силовые поля.** Перед тем как приступить к поискам Верхнего дворца, выйдите из помещения с консолью через дверь возле терминала для компакт-диска. Пройдите по короткому коридору в затопленную комнату. Повернитесь и войдите в комнату поменьше, из которой осуществляется управление зелеными силовыми полями. Отключите силовые поля и пройдите через соседнюю дверь.

Секреты силовых полей

Как и в случае с красным силовым полем во Внешних дворах, вы можете пройти к секрету в Нижнем дворце. На третьем уровне миссии — в Верхнем дворце — вы должны выключить желтые силовые поля. Отправляйтесь из Нижнего дворца в Верхний через нижний вход. Дальше нужно будет найти ключ к системе безопасности, обеспечивающий доступ в комнату, из которой можно будет отключить желтое силовое поле. Затем нужно вернуться в Нижний дворец и войти в Верхний дворец еще раз через главный вход. Найдя комнату управления желтыми силовыми полями, можно вернуться в Нижний дворец за боеприпасами, аптечками и неуязвимостью. Секрет расположен возле второго высокого балкона, выходящего в центральный компьютерный зал. Забраться на него можно по лестнице, начинающейся в загороженной затопленной области у основания балкона (где перед тем находились адреналин и энергетическая броня).

Получите ключ к системе безопасности в Верхнем дворце

Пройдите через коридор, вверх по лестнице, сквозь еще одну дверь, которая раньше была закрыта силовым полем. Поднимитесь немного на платформе и спрыгните с нее на следующем этаже, освещенном желтыми светильниками вдоль потолка. (На уровне есть два таких этажа: сейчас вам нужен первый из них.) Войдите в небольшую комнату и возьмите ключ к системе безопасности. С ключом можно войти в комнату управления силовыми полями. Затем нужно вернуться в начальный коридор и далее в Нижний дворец.

Доберитесь до верхних этажей Верхнего дворца

Вернувшись в Нижний дворец, пройдите к консоли связи через дверь возле терминала, в который вы вставили катушку с данными.

Идите по коридору вправо и поднимитесь по ступенькам, держась ближе к левой стене. Двигайтесь вдоль красного ковра, поверните направо и идите к следующей двери. Добравшись до коридора пошире, будьте осторожны, чтобы в вас не попали лазерные пушки, смонтированные на стене. Их можно отключить с помощью переключателя над ними. Еще лучше выстрелить в немного утопленный квадрат на стене перед вами, сразу напротив выхода из коридора. За следующим поворотом нажмите кнопку возле платформы. Затем встаньте на платформу и поднимитесь наверх. Пройдя еще через две двери, вы опять окажетесь в Верхнем дворце, где наконец получите компакт-диск с данными и войдете в комнату управления желтыми силовыми полями.

Получите компакт-диск с данными и найдите комнату управления силовыми полями в Верхнем дворце

Когда вы увидите два высоких и широких дверных проема, закрытых силовыми полями, нажмите кнопку слева — она отключит поле на левой двери. Поднимитесь в лифте. Наверху нажмите еще одну кнопку и пройдите в следующую дверь, затем пройдите влево, где несут охрану Железные девы. Поверните вправо и следуйте по узкому проходу к витражу. Повернувшись влево, вы уви-

дите платформу с лазером, а за ней — компакт-диск (рис. 11.3). Получив наконец компакт-диск, вы готовы окончательно перепрограммировать консоль связи и вывести из строя все информационные каналы предводителя Строггов.

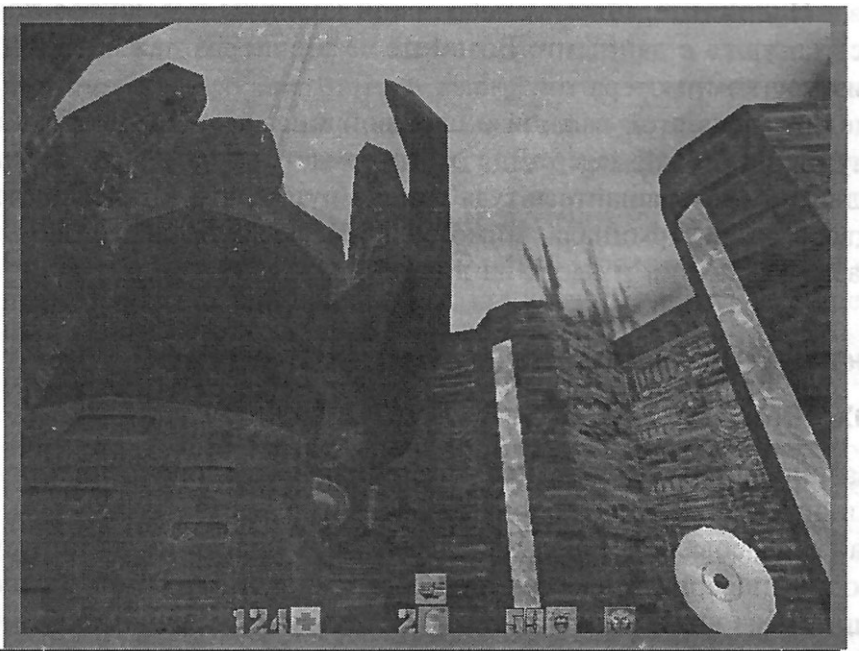


Рис. 11.3. С помощью компакт-диска с данными можно добраться до системы связи предводителя Строггов и перепрограммировать ее

Если у вас есть ключ к системе безопасности, спрыгните с платформы и нажмите на пластинку на стене, ниже и правее того места, где находился компакт-диск. Система безопасности опознает ваш пропуск и разрешит доступ в комнату управления силовыми полями. Обойдите консоль и отключите желтые силовые поля. Вернитесь под платформу с лазером и пройдите в оранжевую дверь с противоположной стороны. Вы окажетесь еще в одном коридоре с пушкой на стене. Кроме нее, там находятся многочисленные Строгги, патрулирующие Верхний дворец.

Перепрограммирование консоли связи в Нижнем дворце

Оказавшись возле консоли, вставьте компакт-диск в терминал справа. Подождите, пока из небольшой колонны позади вас появится катушка с данными. Возьмите ее и еще раз нажмите на клавиатуру компьютера.

Последняя цель этой важной и сложной миссии — выключить коммуникационный лазер. Для этого придется вернуться в Верхний дворец. Возвращайтесь туда тем же путем, что и прежде (через дверь возле терминала, мимо балкона, вверх по лестнице, мимо лазерной пушки и вверх на лифте).

Отключите коммуникационный лазер в Верхнем дворце

Оказавшись опять на верхних этажах Верхнего дворца, поднимитесь в лифте по левую сторону от вас, мимо места, на котором когда-то красовались Железные девы. Снова идите по длинному проходу и поверните влево к платформе. Подойдите к небольшому ящику, из которого вы взяли компакт-диск, и встаньте на него. Войдите в узкую щель в колонне за ящиком. Активизируйте небольшой терминал внутри и взорвите голубой лазер. Затем перейдите через платформу и пройдите в красную дверь. Два поворота направо приведут вас в конец коридора. Здесь с помощью

еще одного компьютера вызовите спасательную капсулу, которая приземлится чуть ли не на голову предводителю Строггов.

Прочие секреты Верхнего дворца

Защитный костюм

Находясь в нижней части уровня, спуститесь в углубление с неровными грязными стенами. Встаньте напротив силового поля и стойте до тех пор, пока вы не услышите взрыв слева. Убейте Техника, застрявшего в отверстии в потолке, и вы получите защитный костюм.

Энергетическая броня, боеприпасы и неуязвимость

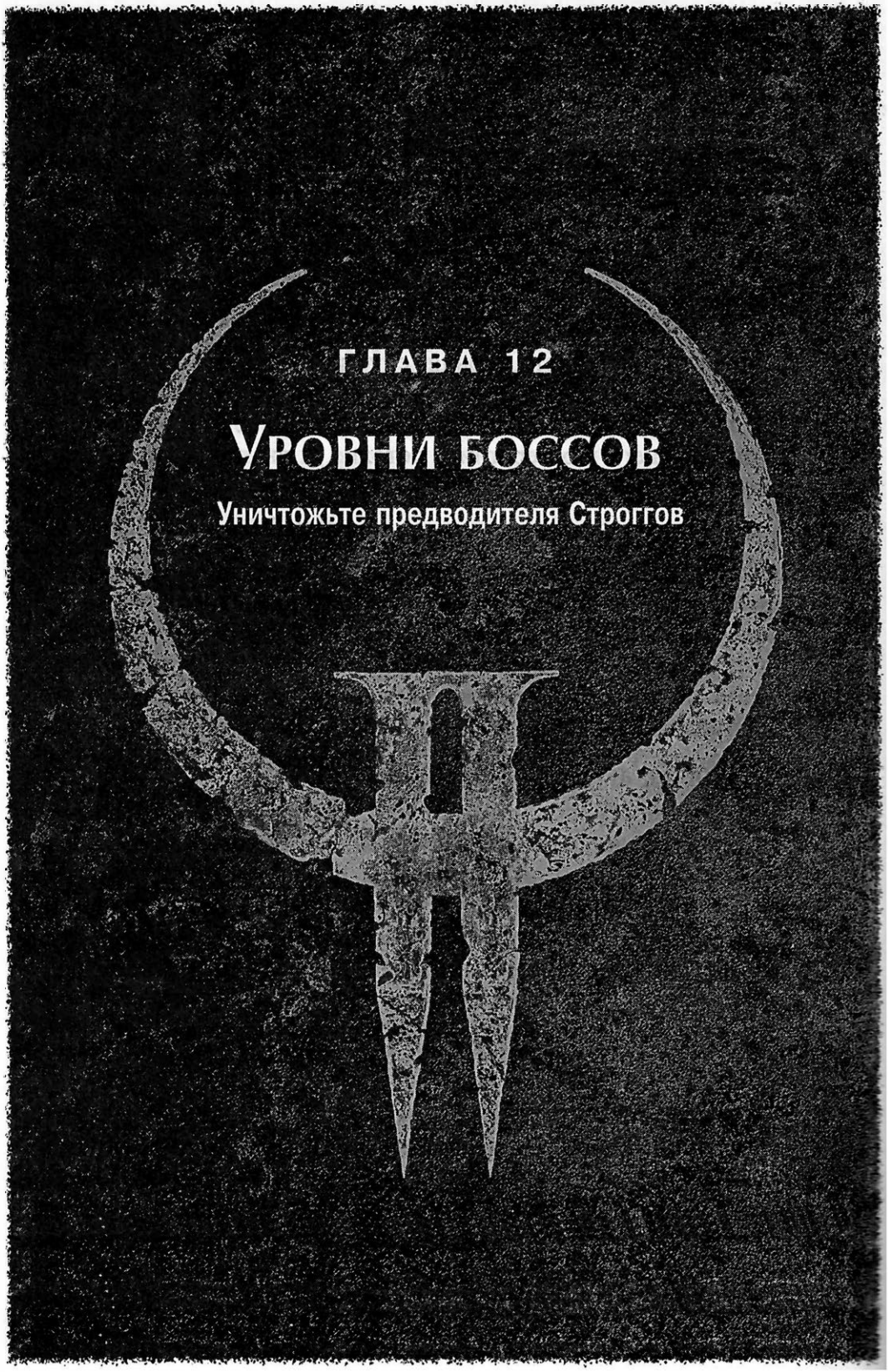
Опять-таки внизу уровня поднимитесь на длинном подъемнике в самый верх и шагните к вентиляционной решетке в стене. Решетка раскроется перед вами и даст пройти в комнату за ней. Встаньте наверху лестницы и выстрелите в стену напротив. Пробегите по карнизу на противоположную сторону и, войдя в секретную комнату, возьмите то, что принадлежит вам по праву.

Боевая броня, аккумуляторы и аптечки

Пройдите по мосту над Залом Флагов. Проходя под аркадой, посмотрите вправо, затем вниз. Вы должны увидеть темное квадратное отверстие. Прыгайте в темноту. В тесной комнате внизу имеется то, что вам нужно, в частности, аккумуляторы, необходимые для питания прожорливого BFG10K. Чтобы выйти из секретной комнаты, спрыгните в отверстие в полу. Будьте осторожны! Вы прыгаете в зону действия бластерной ловушки, такой же, как и в Нижнем дворце, однако эту нельзя отключить насовсем.

Бронекостюм

Выключите желтые силовые поля и спускайтесь в самый низ уровня, в карьер. Убейте Охранников и нажмите кнопку, опускающую ступеньки, в самую свежую выработку. Разнесите на кусочки стерегущего вход техника и выстрелите в часть грязной стены, окруженной валунами. Прыгните внутрь и заберите бронекостюм.



ГЛАВА 12

Уровни боссов

Уничтожьте предводителя Строггов

Внезапно относительность времени становится ощутимой. Что это? Казалось, только вчера вы выбрались из разбитой одноместной капсулы. После того как треть взвода морской пехоты Коалиции Земли погибла, не достигнув поверхности Строггоса, вы оказались среди тех счастливчиков, которые выжили. Несмотря на подавляющее превосходство врага, вы не отступили и взяли на себя выполнение заданий Коалиции. В последней миссии вы отключили систему связи Макрона — самого главного монстра — прямо под его носом (или что там у него вместо носа). Затем вы погнались за ним самим. Сейчас Макрона защищает только горстка приближенных. Что скрывается за толстыми броневыми плитами? Завоеватель мира? Железяка, обманывающая саму себя? Не размышляйте. Вы должны узнать это ... или умереть, пытаясь узнать.

Внутренняя комната

Внутренняя комната — это только прелюдия к Последней схватке. На этом уровне вы получите возможность восстановить свой арсенал, исчерпавшийся в стычках, и немного поправить потрепанное в боях здоровье. Продвигаясь от посадочной площадки к запертой двери, не останавливайтесь. Первая ловушка уже перед вами: мощные лазерные лучи прожгут дыры в двери (рис. 12.1), как только вы подойдете к ней.

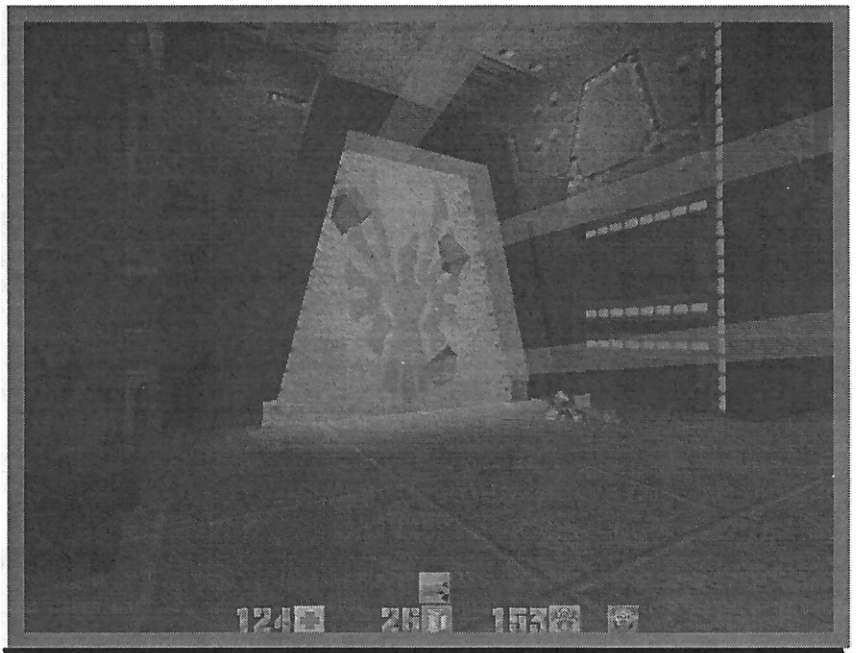


Рис. 12.1. Подойдите к двери, быстро коснитесь ее и немедленно отойдите. Вам вряд ли захочется получить еще одну дырку

Выбравшись наружу, обойдите круглое строение, пройдите в проход с широкой платформой. Щелкнув переключателем, вы заставите платформу подниматься на второй этаж Внутренней комнаты. Обойдите лифт, а затем по выдвигающейся доске переместитесь к переключателю. Одно неверное движение — и вы окажетесь

в кипящей лаве под огнем Железных дев. Проделайте те же действия на другой стороне озера лавы. Затем войдите в лифт, который доставит вас на уровень Внутренней комнаты. Небольшой человекоподобный робот ожидает вас наверху круглой платформы (рис. 12.2). Даже если вы будете двигаться со скоростью света, застанете на его месте только воздух: робот исчезнет из Внутренней комнаты, как бы приглашая вас следовать за ним.

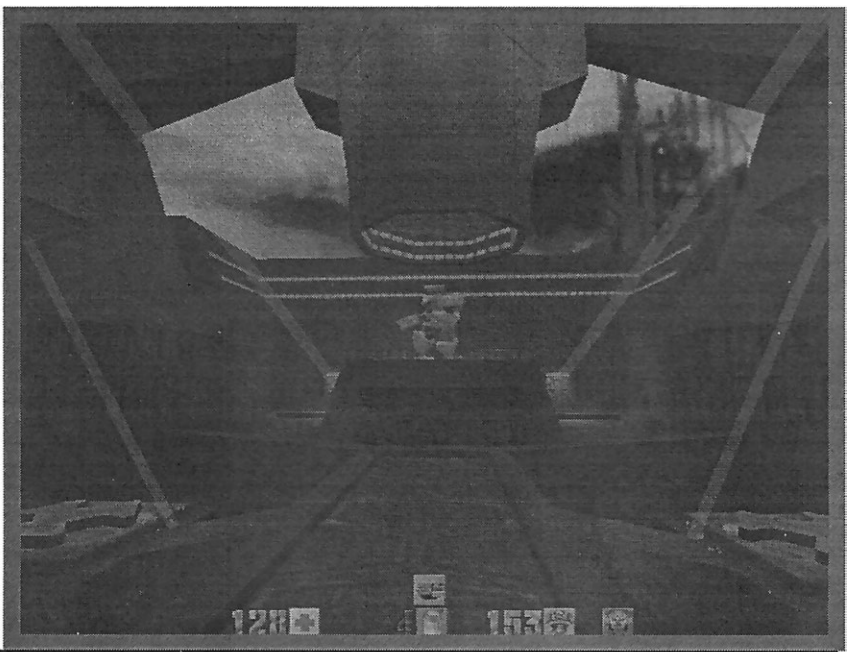


Рис 12.2. Прежде чем тратить боеприпасы и энергию на это механическое чучело, имейте в виду, что он всего лишь приглашает вас за собой к месту последней схватки

Наступите на пластины в полу по обе стороны мостика, на котором вы находитесь. Будьте осторожны, чтобы не обжечь ноги о лазерные лучи. Кроме того, берегитесь пикирующих Летунов — сейчас они очень опасны.

Обойдите круглую платформу, где стоял робот, и нажмите еще две кнопки. После нажатия на вторую из них, вы увидите лестницу,

выдвигающуюся из платформы. Поднимитесь по ней, и телепортер унесет вас к месту последней схватки, которое вы так искали.

Последняя схватка

Пройдите по нижнему этажу, собирая все, что может понадобиться. Встаньте на одну из платформ, поднимитесь на борт космического корабля. Прислушайтесь... Вы слышите громоподобные шаги босса боссов, ужасного Макрона, того, за которым вы сюда пришли. Спрячьтесь от огня его пулеметов и спаренных BFG-пушек за стальными конструкциями (рис. 12.3).

Рис. 12.3. Макрон будет сопротивляться. А вы как думали?

В любом случае, когда вам понадобится отступить и собраться с силами, спуститесь на одной из платформ, которые доставили вас на поверхность. Еще можно наступить на одну из пластин в полу и пробежать через площадку в противоположный конец зала, там

откроется узкое отверстие в полу. Нижний этаж заполнен аптечками, ракетами и другими восстанавливающими здоровье и огневую мощь средствами. Когда вы почувствуете себя готовым к продолжению поединка, щелкните переключателем посередине стены, открывающим оба узких входа.

Когда вам удастся уничтожить Джорга, ужасного металлического Голиафа, произойдет забавный случай — из-под обломков павшего гиганта выберется маленький робот, которого вы встретили по дороге. Однако несмотря на комизм ситуации (ничего подобного вы себе даже представить не могли), Макрон, за головой которого вы сюда явились, все еще опасный соперник. Его тело исключительно устойчиво к повреждениям. Он может испускать разрушительные лазерные лучи, стрелять каждой рукой из релятивистского ружья и BFG. Но если вы будете маневрировать и вовремя пополнять свой боекомплект, то сумеете одолеть Макрона.

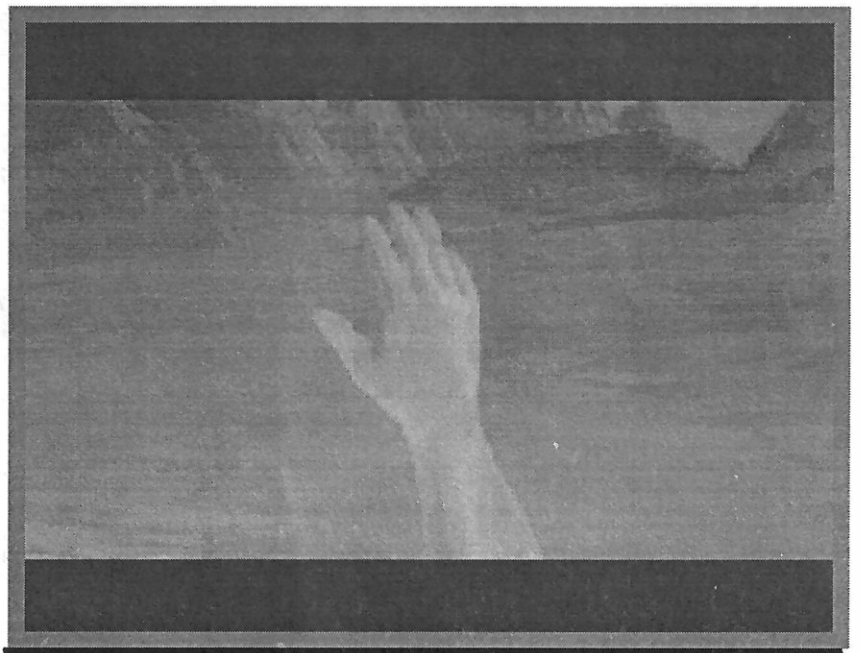


Рис. 12.4. Увидев свою руку на фоне инопланетного пейзажа, вы вновь убеждаетесь, что Человечество, спасенное от нашествия Строггов, будет и дальше развиваться

После последнего взрыва тело Макрона может разорваться надвое, и обе части начнут корчиться в агонии. Последнее, что вам нужно сделать, — сесть в спасательную капсулу, которую Макрон приберег для себя (на нижнем этаже), и вылететь в космос.
Вы улетаете так же, как и прилетели, — в маленькой металлической капсуле, не зная, где приземлитесь, и что будет потом. Через несколько часов (или дней) ваша капсула упадет на пустынной планете с туманной розовой атмосферой.
Вы открываете люк. Выпрямляетесь и рассматриваете собственную руку, размышляя о том, где вы только что были, и куда вам придется идти еще (рис. 12.4).

ЧАСТЬ 3

Владения открыты

USMC

UNITED STATES MARINE CORPS

ГЛАВА 13

Стратегическое руководство по многопользовательской игре

Теперь, когда вы разбили компьютерных врагов в пух и прах, пора поиграть с большими мальчиками — в многопользовательскую игру против живых оппонентов. Если вам еще не случалось играть против живых противников, то вам еще многому предстоит научиться. Живые игроки несравнимо хитрее, быстрее и изворотливее, чем искусственный интеллект компьютера. В этой главе мы покажем, как можно усовершенствовать свои игровые навыки для игры *DeathMatch* (многопользовательская игра, где каждый играет против всех. — *Прим. ред.*). Мы расскажем вам все о тех маленьких секретах, которые отличают хороших игроков... и делают их великими.

Переход от однопользовательской игры к многопользовательской

В этом руководстве содержится достаточно информации для того, чтобы дать вам возможность одержать победу над своими противниками в многопользовательском режиме *Quake II*. Здесь можно найти практически все, что вам понадобится, — от конфигурации клавиш управления до эффективных маневров. Изучите эти советы, опробуйте и используйте их — вы станете одним из лучших бойцов.

Средства управления

Если вы хотите преуспеть в *DeathMatch*, вам нужно прежде всего изучить орудия этой игры. Не следует использовать конфигурацию управления, которая совершенно непонятна и неудобна; лучше все-таки использовать ту, которая попроще.

Клавиатура

Клавиатура — это устройство управления, которая чаще всего изменяется игроками. Простота и практичность делают ее наиболее удобной для начинающих игроков. Конфигурация клавиатуры устанавливается по умолчанию перед началом игры, и нет необходимости в конфигурировании этого устройства. Поймите меня правильно: установка такой конфигурации клавиатуры, которая понятна и удобна для вас, — действительно хорошая мысль, однако, она может оказаться не под силу начинающему.

Если вы не новичок, посвятите немного времени экспериментам с клавиатурными конфигурациями. Выберите ту конфигурацию, которая вам наиболее понятна и удобна: вы не должны задумываться о том, какую именно клавишу нажать.

Если вы новичок, то можете испытывать некоторое неудобство от нарушения координации движений — вы должны привыкнуть к законам трехмерного виртуального мира. Клавиатурное управление обеспечивает постоянную скорость поворота, поэтому позволяет привести в соответствие свои ощущения и изображение

на мониторе. Когда вы немного привыкнете, то можете ощутить, что постоянная скорость вращения является вашим недостатком. Если более подвижные игроки начинают кружить вокруг вас, а вы ничего не можете с этим поделать — пора переходить к более эффективной конфигурации управления.

Комбинация клавиатуры и мыши

Лучшая комбинация устройств управления для трехмерных боевиков — это объединенная конфигурация мыши и клавиатуры. Добавление мыши позволяет вам осуществлять повороты с произвольной скоростью — неоспоримое преимущество перед клавиатурой. Можно установить высокую или низкую чувствительность мыши, в зависимости от того, с какой скоростью вы хотите поворачиваться. А вот использовать мышь для передвижения не надо — будет чрезвычайно неудобно (и неэффективно). Лучше всего, когда все действия по перемещению осуществляются с помощью клавиатуры, а прицеливание — с помощью мыши. Если вы решили приспособить кнопки мыши для управления движением, лучше выбрать для них такие действия, которые не требуют для своего осуществления дополнительных передвижений мыши. (О том, как назначать действия для отдельных элементов управления и работать с командами консоли, читайте в главе 14.) Это особенно важно в многопользовательской игре, где жизненно необходимо иметь возможность перемещаться и поворачиваться одновременно. (Например, если вы назначите левую и правую кнопки мыши просто для перемещения боком (команда Strafe) вместо перемещения боком вправо и влево (команды Strafe left и Strafe right), то для перемещения боком необходимо будет удерживать кнопку и перемещать мышь, т.е. у вас не будет возможности одновременно двигаться боком и целиться. В подобном случае следует назначить одну кнопку мыши для команды Strafe left, а другую — для Strafe right, тогда не возникнет необходимости удерживать кнопку и перемещать мышь для простого перемещения боком.)

Наиболее распространенный вариант конфигурации мыши и клавиатуры	
W	Вперед
S	Назад
A/D	Боком влево/вправо
Пробел	Прыжок
Кнопка 1 мыши	Огонь
Кнопка 2 мыши	Приседание

Некоторые игроки используют вторую кнопку мыши для бега вперед или прыжка. Обладая трехкнопочной мышью, можно делать и то, и другое, используя кнопки 2 и 3.
Можно попробовать и собственную конфигурацию автора — она встроена в саму игру. Наберите на консоли **exec thresh.cfg** и попробуйте. Конфигурация автора — вариация на тему наиболее распространенной конфигурации с несколькими дополнительными клавишами для оружия.

Другие конфигурации

Джойстики обычно, как и клавиатура, имеют постоянную скорость вращения, однако она несколько выше, чем у клавиатуры. Несмотря на наличие разнообразных моделей и конструкций джойстиков, точность прицеливания с помощью этого устройства обычно ниже, чем у клавиатуры, что понижает его эффективность. По мнению автора, джойстики мало пригодны для трехмерных игр и их следует избегать (если это, конечно, не авиасимулятор. — *Прим. ред.*). В настоящее время всем известно, что лучшие результаты обеспечивает конфигурация управления, сочетающая клавиатуру и мышь.

Организация многопользовательскои игры в Quake II

Организация многопользовательской игры в *Quake II* через локальную сеть или Internet очень проста. Традиционно *id Software* придает большое значение открытости архитектуры своих игровых систем и позволяет всем своим заядлым поклонникам создавать инструменты и программы, автоматизирующие и упрощающие некоторые операции. *Quake II* — не исключение. Имеется множество условно-бесплатных и бесплатных утилит, осуществляющих поиск игровых серверов в Internet. Использование этих утилит упрощает организацию многопользовательской игры — теперь ваша задача состоит не в поиске соперников, а в том, где и сколько времени играть.

Игра в Quake II в Internet

Имея подключение к Internet, можно связаться с любым игровым сервером, при условии, что он не защищен паролем и не переполнен. Самый простой способ получить перечень работающих в настоящий момент серверов *Quake II* — использовать одну из условно-бесплатных утилит, например GameSpy 3D (**http://www.gamespy.com**). Эти программы проверяют списки серверов *Quake II* в Internet и тестируют качество соединения с ними (время от посылки данных до получения ответа сервера (ping) — время отклика сервера).

Если у вас соединение со скоростью передачи 28,8 Кбит/с, то хорошим считается время отклика от 180 до 250 мс. Игра допускает соединения с временем отклика до 350 мс — конечно, в зависимости от установок, сделанных каждым из игроков. Новые 56,5-килобитовые стандарты X2 и K56Flex дают возможность достигнуть значений времени отклика в 140 мс и даже ниже для близкорасположенных серверов, что значительно

лучше 28,8-килобитовых соединений. Линии ISDN предоставляют отличные игровые возможности, обеспечивая время отклика сервера в 60-180 мс. Все значения, выше указанных, для соответствующих типов соединения означают, что соединение слишком медленно и происходит потеря данных при передаче их на сервер и с него (примерно то же происходит и при соединении с временем отклика примерно равным 300 мс). Линия T1 или еще более быстрая позволяет достигнуть значения времени отклика в 30 мс и ниже и дает возможность поддерживать игру на удаленных серверах, которые используют режимы работы с временем отклика до 150 мс без потери данных. Обычно значение времени отклика 150-200 мс на линии T1 свидетельствует о плохом качестве связи с сервером и может сказаться на качестве игры, которое будет

хуже, чем при модемном соединении с временем отклика 200 мс с близлежащим сервером.

Если вы играли в обыкновенный *Quake* через Internet, то обнаружите в *Quake II* некоторые новшества. Вы можете подключиться к серверу, набрав его IP-адрес (цифровой код, идентифицирующий компьютер в Internet, что-то наподобие **128.21.186.45**) или доменное имя (**quake2.is.good.com**) в адресной книге (вызываемой из меню MultilpayerJoin Network Server), или связаться прямо через GameSpy. Установив соединение, вы увидите, что очутились на уровне, на котором в данный момент происходит игра, и вокруг суетятся другие игроки. Хватайте оружие и присоединяйтесь к ним.

Quake II в локальных сетях с протоколом TCP/IP

Quake II отличается от большинства других современных игр тем, что поддерживает только сетевой протокол TCP/IP, стандартный протокол передачи в Internet. К сожалению, это означает, что большинство локальных сетей, основанных на протоколе IPX/SPX должно быть модернизировано для поддержки TCP/IP. Если вы играете в офисе или студенческом городке, то наиболее вероятно, что ваша сеть уже поддерживает TCP/IP. Одно простое правило — если вы имеете прямое подключение к Internet из локальной сети, то эта сеть работает по протоколу TCP/IP.

Однако если компьютер находится в изолированной локальной сети, то может возникнуть необходимость инсталировать протокол TCP/IP на каждый компьютер, на котором вы желаете играть в *Quake II*. Это можно сделать в Windows 95, щелкнув на группе **Network** (Сеть) в **Control Panel** (Панели Управления). Щелкните на кнопке **Add...** (Добавить). Затем щелкните дважды и выберите нужный пункт из списка **Protocols** (Протокол). Выберите название производителя Microsoft и щелкните на пункте TCP/IP. Затем войдите в диалоговое окно **File and Print Sharing** (Разделение файлов и печати) и выберите пункт **I want to be able to give others access to my files** (Я разрешаю другим пользователям доступ к моим файлам), а затем щелкните на кнопке **OK**. Для загрузки

необходимых драйверов может понадобиться вставить дистрибутивный диск Windows 95. После перезагрузки ваша система сможет работать по новому протоколу. Простейший способ проверить это — запустить *Quake II* на одном компьютере и выбрать пункт **Start Network Server** из меню **Multiplayer**. После запуска игры перейдите на другой компьютер и попробуйте "связаться с игровым сервером".

Оружие, вспомогательные предметы и броня

Теперь, когда вы готовы к многопользовательским баталиям, вам пора овладеть премудростями применения орудий вашего ремесла.

Подробно об оружии

Навыки, полученные вами в борьбе с компьютерными монстрами, должны быть усовершенствованы для успешной игры против живых противников. Вы увидите, что игроки используют оружие такими эффективными способами, какие вам и не снились, а их молниеносная реакция ни с чем несравнима. Первое, что следует усвоить, — это тот факт, что большинство видов оружия обладает

намного большей эффективностью при правильном применении. Кроме того, некоторые виды оружия при неправильном использовании могут лишить вас брони, а может быть, и жизни. Тактика применения оружия в многопользовательской игре состоит не в том, чтобы схватить первый попавшийся ствол (причем покрупнее) и гоняться за противником, а скорее в том, чтобы знать, как эффективно применять то или иное оружие.

Изучи свое оружие

Самое важное — чувствовать скорость пополнения и расходования боеприпасов для того или иного вида оружия. Запомните, сколько ракет имеется в найденной ракетнице, сколько их в отдельной упаковке. Если нет желания оказаться безоружным в самый разгар перестрелки, то необходимо знать, сколько выстрелов вы еще можете сделать. Это важная характеристика любого вида оружия дает возможность предусмотреть ход игры.

Каждый вид оружия в *Quake II* обладает своими уникальными свойствами. Изучите их хорошо. Большое значение имеет время раскрутки и остановки стволов пулемета и гипербластера. Если в пылу боя у вас кончатся боеприпасы, то все время, пока стволы будут останавливаться (а до того вы не сможете поменять оружие), вы будете практически беспомощны. BFG обладает специфической задержкой перед выстрелом. Хорошенько выучите эти правила, если, конечно, не хотите быть разорванным на части.

Бластер

В большинстве случаев это последняя надежда. У него бесконечный боезапас, но бластер причиняет только 15 пунктов повреждения при каждом попадании. Попасть из него обычно трудно из-за его низкой скорострельности и малого радиуса зоны поражения. Если у вас кончились боеприпасы, но вы успели потрепать противника и застали его врасплох при перебежке, то огня бластера должно хватить для того, чтобы прикончить его. В других случаях лучше приберечь бластер для стрельбы по переключателям.

Винтовка

Винтовка, используемая в *Quake II*, претерпела некоторые изменения по сравнению с прежними моделями. Кучность стрельбы у нее довольно высокая, что позволяет вести прицельный огонь по врагу издали. Прямое попадание из винтовки способно причинить до 48 пунктов повреждений, но, исходя из большей мощности остальных видов оружия, в большинстве случаев стоило бы вооружиться чем-то пострашнее.

Двустволка

Двустволка — возможно, одно из наиболее универсальных орудий убийства в игре. При прямом попадании с близкого расстояния двустволка причиняет до 102 пунктов повреждений, а большой разброс дроби гарантирует, что враг не уйдет с линии огня без единой царапины. Также двустволка удобна для перестрелок на среднем расстоянии — сам факт наличия этого оружия гарантирует, что враг, обладающий минимальной осторожностью, не полезет в близкий бой. Патроны к двустволке часто попадаются на уровнях, поэтому недостатка в них обычно не бывает. Двустволка обладает той же скорострельностью, что и обычная винтовка — немногим более секунды на выстрел. Сильные повреждения, причиняемые двустволкой, делают ее на редкость удобной для внезапных атак. Если ваш неприятель засел за углом, лучшего способа сделать ему сюрприз, чем бабахнуть из двустволки прямо в затылок, вам не найти.

Автомат

Автомат — один из самых слабых видов оружия для многопользовательской игры, хотя ему обычно отдают предпочтение перед бластером. Как и винтовку, автомат лучше всего применять для дальней стрельбы — вы просто “поливаете” противника свинцом, пока он ищет укрытие. Автомат для многопользовательской игры поставляется в несколько усовершенствованном варианте — в отличие от игры против компьютера, автомат не имеет отдачи. Несмотря на это, перед тем как лезть в пекло, лучше обзавестись чем-то более мощным.

Пулемет

Пулемет — один из наиболее мощных и полезных в игре видов оружия. Враг лишь несколько секунд сможет выдерживать повреждения от сумасшедшего потока пуль. Можно себе представить, что произойдет, если применить пулемет с включенным учетверителем выстрела. Чтобы использовать все возможности пулемета, нужно запомнить несколько моментов. Во-первых, он имеет значительное время раскрутки и торможения стволов. Раскрутка стволов происходит примерно секунду, после чего пулемет начинает стрелять с половинной скоростью, постепенно разгоняясь до полной, составляющей более 40 выстрелов в секунду. Если вы собрались штурмовать комнату, где засел враг, нажмите на курок еще до того, как повернете за угол или откроете дверь. Если вы все верно рассчитали, то, когда вы ворветесь в комнату, пулемет уже будет строчить вовсю, и шансы противника избежать потока свинца будут минимальными.
С другой стороны, время остановки стволов составляет примерно две секунды. За это время скорость вращения падает и стволы останавливаются. Если вы хотите переключиться на другое оружие, то помните, что на это уйдет около трех секунд, в течение которых вы будете уязвимы.

Гранаты

Гранаты — отличное средство для сражения за углами и укрытиями. Вместо того чтобы идти на защищенную позицию противника, забросьте к нему парочку гранат. Это заставит его отступить или выйти из укрытия. К тому же, такая тактика в некоторой степени гарантирует, что враг не выскочит из засады с криком “Ура!”.
Как брошенные вручную, так и выпущенные из гранатомета, гранаты — неплохое средство замедлить стремительное наступление. Это можно сделать, пятясь назад и прицельно стреляя из гранатомета, либо, отступая, бросать гранаты перед собой. Эта тактика не позволит добиться прямого попадания, но противник, скорее всего, попадет в радиус разброса осколков при взрыве гранаты. В этой ситуации лучше всего применять ручные гранаты. Частота бросков при этом намного меньше, но вы можете полно-

стью управлять задержкой и дальностью броска. Кроме того, с гранат легко переключаться на другой вид оружия, поэтому пользуйтесь ими почаще.

Ракетница

Это уникальное оружие — одно из самых сильных в игре. Для эффективного применения ракетницы требуются как реакция, так и знание всех его тонкостей — этот вид оружия приходится осваивать дольше всех. Первый трюк с ракетницей называется "стрельба в землю". Это простой прием, который значительно повысит точность ракетного огня. Понять его очень просто. Ракета двигается довольно медленно, и от нее сравнительно легко увернуться. Итак, что есть у ракеты такого, чего нет у других видов оружия? Ответ: радиус поражения (от взрыва). Это значит, что для того, чтобы нанести повреждения, ракета не обязательно должна попасть прямо в вас. Вот на чем основан этот прием: цельтесь в *ноги*, а не в тело врага. Если трюк выполнен верно, то шансы поражения противника возрастают. Даже если ракета не попадет прямо в него, то она не пролетит мимо, а взорвется у ног врага, причиняя повреждения (рис. 13.1).

Если вас втянули в ближний бой, а из оружия у вас в данный момент есть только ракетница, то будьте осторожны. Прямой выстрел в неприятеля приведет к тому, что взрывной волной может накрыть и вас. В этом случае цельтесь в пол сразу у ног вашего противника или за ним. Этого должно хватить для того, чтобы вы оказались за пределами радиуса поражения, однако враг при этом окажется внутри этого радиуса, и ему придется не сладко.
Если ваш враг засел на возвышении, ракетница и в этом случае остается смертоносным оружием. Исследуйте его позицию — если он засел слишком близко от потолка или стены, то выстрел в эти конструкции приведет к поражению противника взрывной волной, которая даже может сбросить его с выгодной позиции. Многие игроки (после того, как осознают, что были атакованы снизу) попытаются спрыгнуть вниз и встретиться с вами на ровной площадке, где, по иронии судьбы, у них уже не будет преимущества позиции.

Рис. 13.1. Чтобы повысить эффективность попадания ракеты, цельтесь в землю возле ног противника

Гипербластер

Гипербластер, старший брат обычного бластера, — мощное оружие с высокой скорострельностью. Повреждения, наносимые каждым разрядом, довольно существенны, и на близком расстоянии гипербластер так же смертоносен, как и пулемет или двустволка. Это оружие очень полезно в тесных комнатах и узких коридорах, поскольку в них трудно увернуться от его огня. Для ведения боевых действий на открытой местности он подходит меньше, поскольку противник может отскакивать в стороны, бежать, прыгать и нырять. Может оказаться, что боеприпасы у вас кончатся быстрее, чем здоровье у вашего врага. Гипербластер также обладает значительным временем торможения стволов, на протяжении которого из него нельзя стрелять. Перед тем как отпустить спусковой крючок, подыщите укрытие или прикончите противника.

Релятивистское ружье

Релятивистское ружье — один из самых впечатляющих видов оружия в игре. Из-за его низкой скорострельности оно не может быть применено в интенсивной перестрелке, но как снайперское оружие для стрельбы издали подходит прекрасно. Прямое попадание из него причиняет ровно 100 пунктов повреждений, и хотя дымный след явно указывает, откуда стреляли, ваш враг будет в шоке от ранения и слишком занят поисками укрытия, чтобы открыть ответный огонь. Хорошо использовать релятивистское ружье в длинных коридорах или навести его на дверь, из которой должен появиться враг.

Если в вас издали пальнул из релятивистского ружья снайпер, самое главное — не паниковать, а убегать. Он засел в укрытии, нарочно поджидая кого-либо, кто пройдет по той дороге, по которой только что шли вы; поэтому он успел подготовиться. Если вы не перестанете двигаться, ему будет очень трудно попасть в вас еще раз. Посмотрите на рассеивающуюся спираль голубого дыма — она точно укажет вам место засады (рис. 13.2). Для совершения акта справедливого возмездия можно выпустить пару ракет или плазменный шарик из BFG.

BFG10K

Эта царь-пушка, впервые появившаяся в *DOOM*, обладает немыслимой эффективностью, причиняя до 400 пунктов повреждений при прямом попадании, потребляя 50 единиц энергии при каждом выстреле. Вся прелесть BFG состоит в том, что она причиняет значительные повреждения даже без прямого попадания. Когда плазменный шар путешествует к своей цели, из него вырываются лучи зеленого света, поражающие все в радиусе действия. Это позволяет применять BFG несколькими интересными способами. Выстрел из BFG в толпу врагов приведет к тому, что каждый из них получит хорошую порцию повреждений.

Кроме того, когда плазменный шар попадает в стену и взрывается, каждый противник, находящийся на линии между эпицентром взрыва и вами, получит повреждения, вполне достаточные для того, чтобы отойти в мир иной. Поэтому, стреляя из BFG, вы долж-

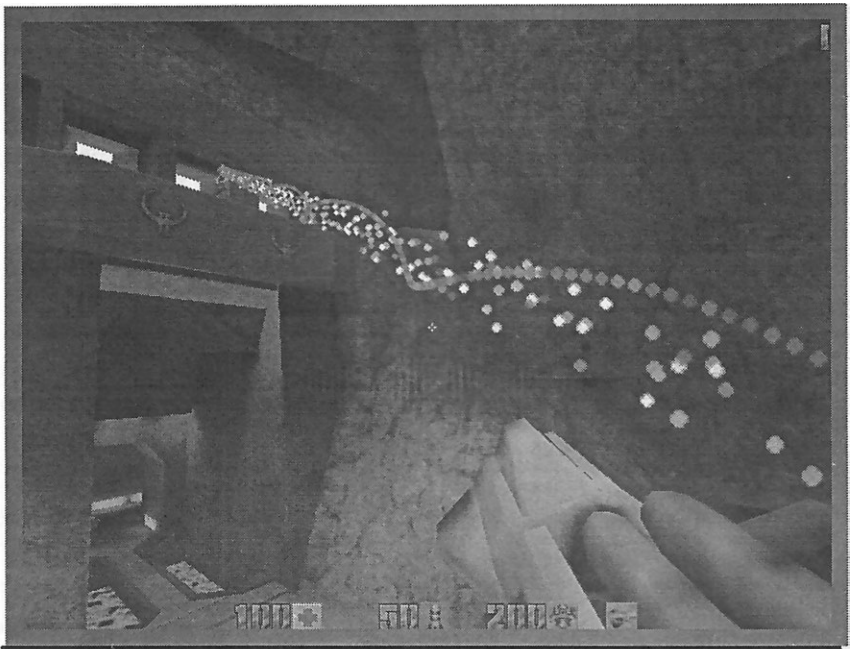


Рис. 13.2. Чтобы обнаружить стрелка из релятивистского ружья, взгляните на голубой дым

ны помнить о двух моментах: выстрелить в противника так, чтобы плазменный шар по пути к нему все время держал его в радиусе действия, и, кроме того, враг должен находиться между вами и предполагаемым местом взрыва шара.

BFG можно отлично использовать для разведки. Если вы точно знаете, что кто-то засел в комнате, в которую вы собираетесь войти, выстрелите в дверной проем из BFG. Есть вероятность того, что враг окажется в радиусе действия плазменного шара. Если трассирующий луч и не убьет его сразу, то превратится в огромную сияющую стрелку, указывающую, где укрылся враг (рис. 13.3).

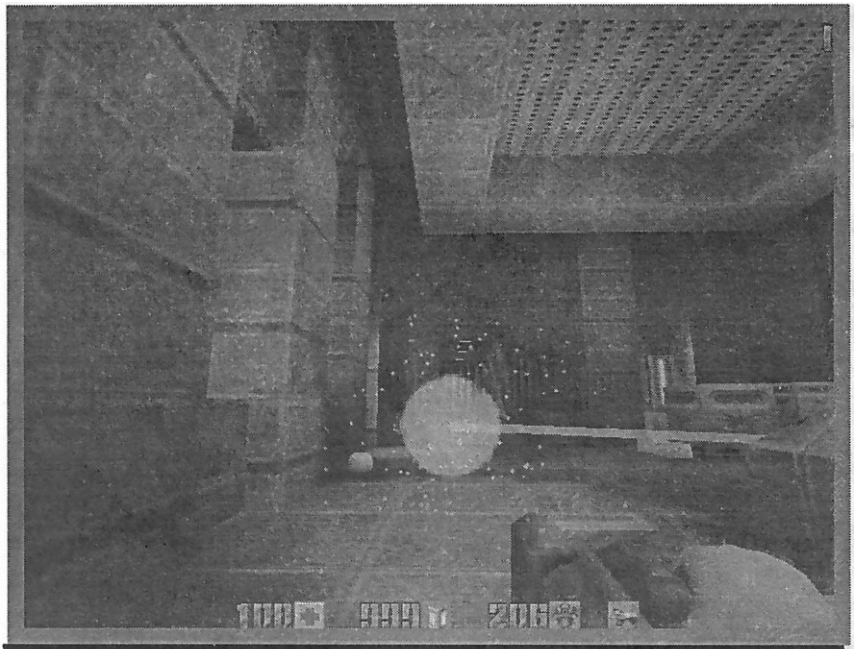


Рис. 13.3. Трассирующие лучи BFG10K указывают, где скрывается враг

Советы по применению вспомогательного оборудования

Учетверитель выстрела

Заполучив учетверитель выстрела, вы автоматически становитесь самым опасным противником для любого игрока, и поэтому оказываетесь в центре внимания.

Большинство игроков, возле которых вы будете проходить, будут бежать от вас, как от чумы. Однако найдутся и такие смельчаки, которые откроют охоту именно на вас, поскольку вы слишком опасны.
Вот несколько советов по применению учетверителя, которые надо запомнить.

Игроки, получившие учетверитель, часто забывают об осторожности
Нет ничего необычного в том, что не слишком умелое использование взрывчатых веществ причиняет некоторые повреждения, но при включенном учетверителе малейшая неосторожность может стоить жизни. Если противник со всех ног бежит к вам, а вы приготовили ракетницу или нечто подобное, переключитесь на что-то невзрывчатое — двустволку или пулемет. Гарантирую, что от этого жить вам станет намного легче.
При поворотах за углы также нужна особая осторожность — можно с перепугу пальнуть в стенку, которая неожиданно окажется за углом. В этом случае вас также разнесет на мелкие кусочки.

Повреждения в радиусе взрыва также учетверяются
При применении учетверителя исключений не бывает: все виды воздействия всего вашего оружия, включая взрывы, учетверяются. При этом можно позволить себе запускать ракеты с меньшей точностью. Цельтесь в потолки, стены, колонны, пол... короче, во все, что находится вблизи вашего противника. Взрыв получится достаточно сильный для того, чтобы убить его (рис. 13.4).

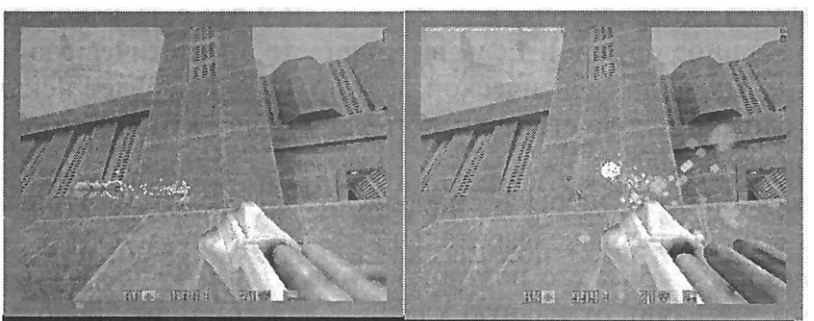


Рис. 13.4. Радиус поражения до и после применения учетверителя выстрела

Преимущества использования учетверителя выстрела
Иметь учетверитель, на самом деле, не так уж плохо. Если вы припрятали учетверитель, вы не излучаете той сияющей ауры, которая отличала обладателя этого устройства в *Quake I*, что дополнительно увеличивает возможности игрока с учетверителем. Единственный недостаток применения учетверителя состоит в том, что каждый ваш выстрел производит гораздо больше шума. Однако это не слишком серьезная причина, чтобы пройти мимо учетверителя.

Борьба с противником, пользующимся учетверителем
Используйте тактику атак с наскока, скрываясь в узких коридорах. Не следует искать поединка со светящимся врагом в чистом поле. Игрок, силы которого учетверены, просто сожрет вас с потрохами. Вместо открытого боя заставьте его преследовать вас в узких коридорах. Подкараульте его за углом. Когда он покажется, выстрелите ему в лицо и бегите за очередной угол. Если он пользуется пулеметом или гипербластером, не пытайтесь пробежать мимо него. Пятьтесь назад, скрываясь за углами, и не попадайте под огонь его скорострельного оружия.

Силовой щит (энергетическая броня)

Иметь силовой щит очень полезно. Его действие не ограничено временем, поэтому он будет при вас до самой смерти. В нем может закончиться энергия, но его просто перезарядить, собирая обычные аккумуляторы. Имея силовой щит, не тратьте энергию на стрельбу из гипербластера или BFG (если у вас есть какое-либо другое мощное оружие). Если вы сочетаете энергетическую броню с любым видом физической брони, убить вас будет исключительно сложно. Из-за его исключительной эффективности, не дайте врагу завладеть им.
Когда у вас кончится энергия, силовой щит отключится. Чтобы включить его еще раз (предварительно раздобыв аккумулятор. — *Прим. перев.*), выберите его повторно в инвентаре. Лучше всего сделать это, назначив отдельную клавишу для команды "использовать силовой щит" (подробнее об этом рассказано в главе 14).

Глушитель

Глушитель — превосходный помощник, если вы хотите подстрелить противника издали. Спрячьтесь в укрытие и подождите, пока он пройдет мимо. Когда он будет близко, выстрелите из самого мощного оружия. Единственное, что он сможет услышать, — звук перезарядки оружия; он вполне может не понять, что произошло или откуда стреляли.

Пример. Находясь на Базе 1 (карта base1. — *Прим. ред.*), спрячьтесь, присев справа за лестницей (где находится глушитель), ведущей на открытую площадку (где лежит ракетница). Большинство игроков, попав на это место, бегут прямо к ракетнице. Увидев очередную жертву, выйдите из укрытия и выпустите ракету в спину врагу. (Почти все заядлые квейкеры терпеть не могут игроков, засевших в засадах, и открывают охоту именно на них. Помните об этом, используя такую тактику. — *Прим. ред.*)
Эта тактика также исключительно эффективна для снайперского огня издали. Если вы находитесь достаточно далеко, враг не услышит даже звука перезарядки оружия. Запомните, что лучше пользоваться оружием, не оставляющим трассы, по которой легко проследить ваше местоположение.

Восстановление предметов

Важно знать время восстановления каждого из предметов в игре. Если вы сумеете удержать в голове время восстановления каждого из предметов, вам будет значительно легче контролировать уровень. Все, что необходимо знать, — когда каждый из предметов опять появится на своем месте. Поэтому если вы придете в нужное место первым, предмет достанется именно вам. Это важно, если ваш противник исключительно хорошо пользуется каким-то одним видом оружия. Не давайте ему им завладеть, забирая себе оружие каждый раз, когда оно появляется снова. Эта тактика также может быть применена для контроля за учетверителем выстрела или любым другим предметом.

Использование маркеров

Эта тактика отсчета времени действует очень хорошо, особенно если нужно контролировать важные предметы. Тактика носит название "маркирования" (нанесение меток на предметы). Применяя ее, вы используете другие предметы в качестве маркеров для нужной вам вещи.

Пример. На Базе 3 имеется защитный костюм, находящийся примерно в 10 секундах пути от учетверителя выстрела. Возьмите защитный костюм (маркер) и бегите к учетверителю. Прежде чем брать его, подождите несколько секунд, чтобы иметь в запасе некоторое время на случай, если вас задержат по пути. Поскольку

Время восстановления предметов	
Адреналин	1 минута
Боеприпасы	30 секунд
Броня и защитные пластины	20 секунд
Ранец	1 минута
Патронташ	1 минута
Защитный костюм	1 минута
Неуязвимость	5 минут
Силовой щит	1 минута
Учетверитель выстрела	1 минута
Акваланг	1 минута
Глушитель	1 минута
Супераптечка	20 секунд после падения уровня здоровья до 100%
Оружие	30 секунд

и защитный костюм и учетверитель восстанавливаются через одну минуту, то, увидев, как восстанавливается защитный костюм, можно сказать, что учетверитель восстановится через 10 секунд. Помните, что если вы не возьмете защитный костюм в следующий раз, то потеряете маркер. Вы можете сидеть и ждать, пока не

восстановится защитный костюм, а затем бежать за учетверителем. При точном расчете времени вы пробежите над учетверителем как раз в тот момент, когда он восстановится. Можно продолжать игру, придерживаясь такой техники, лишая ваших врагов возможности получить учетверитель. Конечно, учетверитель и защитный костюм — это лишь примеры использования тактики маркирования. Та же тактика может применяться для контроля за любым предметом и на любом уровне. Помните только, что использовать в качестве маркера лучше всего менее популярные предметы.

Информация об уровне

Знание географии уровня, на котором будет разворачиваться сражение, жизненно необходимо в многопользовательской игре. Многопользовательская игра ничем не отличается от настоящего сражения, где армия, которая лучше знает поле боя, имеет большие шансы на победу. Вы должны запомнить, а затем узнавать все, что находится на уровне, — оружие, предметы, оборудование, секреты, двери, переключатели, места рождения игроков и т.д. Поиграв немного на том или ином уровне, вы научитесь узнавать схемы действий тех или иных игроков. Вы также сможете узнавать звуки и предугадывать те события, которые с ними связаны.

Звуки

Quake II ничем не отличается от фильма ужасов: одна "половина ужаса" заключается в том, что вы видите, а другая — в том, чего вы не видите. Звуки являются неотъемлемой частью и фильма ужасов и многопользовательской игры. Вы должны научиться различать все звуки в игре. Опытный игрок, находясь недалеко от вас, прислушиваясь к издаваемым вами звукам, может точно установить, где вы находитесь, что делаете и что собираетесь делать. Однако суть игры заключается не только в том, чтобы узнавать отдельные звуки, а и в том, чтобы определять, откуда они исходят. Но даже и в этом случае вы не можете извлечь всю выгоду от звуков, если не знаете наизусть карту уровня.

Пример. Если вы находитесь на Базе 1 и услышали, как ваш противник берет учетверитель выстрела, но не знаете, где он располагался, это вам поможет мало. Вы знаете, что его нужно опасаться, но не имеете понятия, откуда он появится.

О пользе скрытности

Если вы собираетесь напасть на противника, вам необходимо действовать настолько бесшумно, насколько это возможно. Фактор внезапности имеет огромное влияние на исход большинства стычек. Сейчас, когда вы узнали, насколько велика роль звука в многопользовательской игре, вы должны научиться производить своими действиями как можно меньше шума, чтобы противник ничего не услышал. Самый громкий шум (кроме стрельбы) в игре производит взятие предметов, поэтому если вы планируете внезапное нападение, не берите по дороге ненужных предметов. Иногда даже полезно пройти мимо аптечек, готовясь к встрече с врагом. Обычно они весьма редко встречаются и разбросаны по всему уровню, поэтому, услышав, как вы берете аптечку, противник может догадаться о вашем местоположении.

Пример. Ваш противник засел возле учетверителя выстрела на Базе 1. Он не догадывается, что вы находитесь в той же комнате, что и он, присев за ящиками и приготовив двустволку. К сожалению, у вас осталось всего шесть патронов к двустволке. Возле вас находятся две коробки с патронами. Решение, которое вы должны принять, заключается в следующем: брать или не брать патроны. Если вы их возьмете, то противник узнает о вашем местоположении, и вы потеряете преимущество внезапности. Если вы пройдете мимо них, то у вас патроны могут закончится скорее, чем у противника жизнь.

Искусство обмана

Хорошие игроки умеют пользоваться звуками так, чтобы сбить с толку врага. Поскольку прислушивание к звукам составляет большую часть игрового процесса, вы можете издавать звуки специально для того чтобы обмануть противника, убедить его в том, что вы совершаете некое действие или направляетесь в оп-

ределенное место, делая на самом деле противоположное. В скором времени большинство игроков поймут, что многие издаваемые вами звуки — фальшивые, но главная цель — запутать врага — достигнута. Противник будет постоянно находиться в напряжении и никогда не будет точно знать, истинный ли только что услышанный им звук или фальшивый.

Несколько полезных трюков для обмана противника

- Встаньте на платформу, которая должна поднять вас наверх, дождитесь, пока она тронется с места, и спрыгните с нее. Противник услышит звук поднимающейся платформы и сделает вывод, что вы находитесь на ней. Вместо этого обойдите врага сзади и нападите внезапно, пока его внимание приковано к лифту.

Пример. Этим приемом удобно воспользоваться на уровне bact 3, когда противник занимает верхний этаж. Имитируйте подъем лифта, затем быстро бегите к телепортеру возле гипербластера и супераптечки. Этим путем можно добраться наверх за считанные секунды. Вы телепортируетесь прямо позади противника и сможете беспрепятственно выстрелить ему в спину.

- Если вы точно знаете, где находится противник, возьмите любой предмет, чтобы по звуку противник догадался о вашем местоположении, затем обойдите его и нападите с другой стороны. Внимание соперника будет сосредоточено на только что взятом вами предмете. Он

придет к выводу, что вы взяли предмет и начнете с ним сражаться, либо будете поджидать его возле взятого предмета.

Пример. На Базе 2, в подземном помещении под учетверителем выстрела, взяв двустволку, вы услышите вашего врага, который засел в помещении наверху и ждет, чтобы пристрелить вас, когда вы будете подниматься по ступенькам. Вместо этого воспользуйтесь лестницей в дальней части комнаты, поднимитесь, чтобы враг вас не заметил, и нападите сзади.

Если он думает, что знает, где вы находитесь, один или два прыжка на месте могут помешать ему точно определить ваше местоположение. Этих мгновений замешательства может оказаться достаточно для того, чтобы овладеть ситуацией.

Если вы и ваш противник ждете друг друга, например, засев по обе стороны двери, попробуйте переключиться на бластер, выстрелить несколько раз и мгновенно вернуться к прежнему оружию. Держите палец на спусковом крючке. Стрельба из бластера натолкнет вашего противника на мысль, что у вас не осталось патронов. Это должно вселить в него уверенность и он может спокойно направиться к вам. Когда он покажется, всадите ему между глаз ракету.

Характерные звуки

Существуют звуки, к которым следует внимательно прислушиваться, но которые лучше не производить самому. Они очень отчетливы и свидетельствуют о вашем возможном направлении движения и дальнейших действиях.

Шаги

Несмотря на то, что звуки шагов не так уж громки, они вполне могут выдать вашу позицию. Если вы не хотите поднимать шум при движении, вы должны идти (а не бежать). Больше того, при ходьбе нужно в каждый момент времени использовать только одну команду перемещения. Можно либо идти, либо двигаться боком,

но не то и другое одновременно. Воспользуйтесь этим, чтобы подкрасться к противнику.

ВНИМАНИЕ

Будьте особенно осторожны при использовании предметов, производящих много шума (например, учетверитель выстрела). Если вы не примете мер предосторожности, за углом вас может встретить ракета.

Спуск по ступенькам

В игре существует множество звуков, способных выдать ваше перемещение.

Что за первой дверью

Открывая дверь, отпрыгните назад и шагните в сторону. Когда необходимо открыть дверь, помните, что некоторые игроки любят поджидать свои жертвы именно за дверями. Когда жертва открывает дверь, она сразу получает прицельный выстрел в лицо. (Этот фокус часто проделывают с дверью, ведущей в комнату с учетверителем выстрела, на Базе 1.) Зная это, будьте осторожны, открывая двери. Вовремя уходите с линии огня (рис. 13.5).

Бег вниз по ступенькам — один из многих неконтролируемых звуков. Если вы быстро спускаетесь по короткому пролету, то производите негромкий звук, похожий на тот, который сопровождает прыжок с невысокого карниза. При беге вниз по ступенькам следует быть предельно осторожным, поскольку производимый при этом звук точно указывает как на ваше местоположение, так и на направление движения. Чтобы избежать шума при движении вниз по лестнице, следует не бежать, а идти. Для этого нужно либо выключить режим бега, либо периодически нажимать и отпускать клавишу “вперед”. Можно также спускаться боком. Автор также советует смотреть вниз при движении по лестнице, что тоже дает неплохой результат.

Рис. 13.5. Чтобы вас не убили, как только вы откроете дверь, отпрыгните назад, затем в сторону

Ищите недостающие предметы

Будьте внимательны к окружающему вас миру. Отмечайте про себя все открытые двери и недостающие предметы. Если вы знаете время восстановления предметов, недостающие предметы могут подсказать местоположение противника. Несколько предметов, восстанавливающихся в хронологическом порядке, от первого взятого и до последнего, могут точно указать направление движения противника.

Пример. На Базе 1, проходя по оружейной комнате под местом хранения двустволки, вы увидели, как восстанавливается двустволка и патроны к ней. Подходя к двери в соседнюю комнату, вы видите, как восстанавливаются стимуляторы. В соседней комнате, спустя некоторое время, восстанавливаются защитные пластины. Порядок восстановления подсказывает, что противник собрал эти

вещи, двигаясь именно этим путем. Таким образом, он должен находиться в той части уровня, куда направляетесь и вы. Кроме того, если вы вошли в комнату и увидели, что броня отсутствует, знайте: противник где-то рядом — броня восстанавливается за 20 секунд.

Рождение игроков в многопользовательскои игре

Обычный уровень *Quake II* имеет по крайней мере семь начальных точек. Исходя из размера некоторых уровней, вы, скорее всего, не будете точно знать, где родился ваш соперник. Однако помня расположение мест рождения, вы можете примерно определить, где он появился. Обратите внимание на следующие моменты.

- Отметив точки рождения, которые в данный момент находятся в поле зрения, вы можете исключить их из списка возможных позиций противника.

- Внимательно прислушавшись, можно по громкости звука определить расстояние до места рождения. Услышав его где-то неподалеку, можно сразу исключить удаленные точки плюс те, которые видны с вашей позиции. Если звук слышен издалека, то исключить следует точки, находящиеся поблизости. Если вы не услышали звука рождения, то можно сделать вывод, что врага выбросило довольно далеко.

После наших рассуждений должно остаться всего несколько возможных точек рождения. Прислушиваясь к звукам, издаваемым когда забираете предметы, можно с точностью определить положение врага.

Пример. Одна из точек рождения на Базе 1 находится возле защитных пластин. Когда, после того как вы убили противника, вы не слышали, как он родился, но слышали звук собираемых защитных пластин, вы можете с уверенностью сказать, где он находится, поскольку больше защитных пластин на уровне нет.

Более сложные маневры и способы уклонения от огня

Необходимо уметь нападать, но еще важнее уметь защищаться. Вы можете стрелять с неслыханной меткостью, однако, чтобы получить превосходство над другими игроками, вам нужно научиться избегать их попаданий. В этом разделе мы подробно опишем действия, необходимые для того, чтобы избежать вражеского огня.

Движение боком по кругу

Один из основных приемов, который должен быть изучен досконально, — движение по кругу. Движение по кругу — это разновидность обычного кружения вокруг врага, позволяющего все время держать его на прицеле. Цель этого маневра — держать противника на мушке, вести по нему огонь и не давать ему прицельно стрелять, двигаясь по кругу.

Чтобы кружить возле врага, необходимо двигаться боком в одном направлении, одновременно поворачиваясь с помощью мыши в противоположном. Основа успеха этого маневра — плавные и непрерывные движения, особенно тогда, когда дело доходит до прицеливания и стрельбы. Несмотря на то, что враг не будет стоять на месте, можно корректировать направление своего движения таким образом, чтобы противник постоянно был на мушке.

Лучший способ обучения движению боком по кругу — найти на уровне колонну и выполнять этот маневр вокруг нее. Стреляя из оружия, ведущего непрерывный огонь, например, автомата, научитесь удерживать прицел на колонне, двигаясь вокруг нее. На Базе 2 (карта base2. — *Прим. ред.*) имеется несколько колонн.

Избегайте типичных движений

Хорошие игроки быстро изучат ваши типичные движения. Если вы привыкнете, например, чаще отпрыгивать вправо, чем влево, вы начнете проигрывать большинство винтовочных или ракетных перестрелок. Лучше всего держать врага в напряжении, постоянно изменяя тактику маневрирования. Сначала можно чаще отпрыгивать влево, чем вправо. Через несколько минут измените эту тактику на противоположную.

Движение вперед-в сторону/назад-в сторону

Передвижение вперед-назад во время уворачивания от огня заставляет противника корректировать прицел не только в горизонтальной, но и в вертикальной плоскости из-за изменяющегося расстояния. К тому же с приближением к противнику растет угловая скорость и амплитуда вашего бокового перемещения. Поэтому, двигаясь вперед, назад и из стороны в сторону, вы превращаетесь в исключительно трудную мишень.

Для маневров и контратак используйте время перезарядки оружия. Каждое оружие имеет собственное, вполне определенное время перезарядки. В частности, винтовка и двустволка имеют довольно стабильный промежуток между выстрелами. Если вы оказались втянуты в перестрелку на двустволках, прислушайтесь к звукам выстрелов противника. В основном игроки стреляют сразу после того, как оружие перезарядится. Зная это, отпрыгните в сторону непосредственно перед выстрелом. Это заставит его изменить точку прицеливания и точность стрельбы снизится. За время перезарядки оружия можно также контратаковать. Двустволка обычно причиняет заметно больше повреждений при стрельбе с близкого расстояния. Поэтому, когда вы точно знаете, что

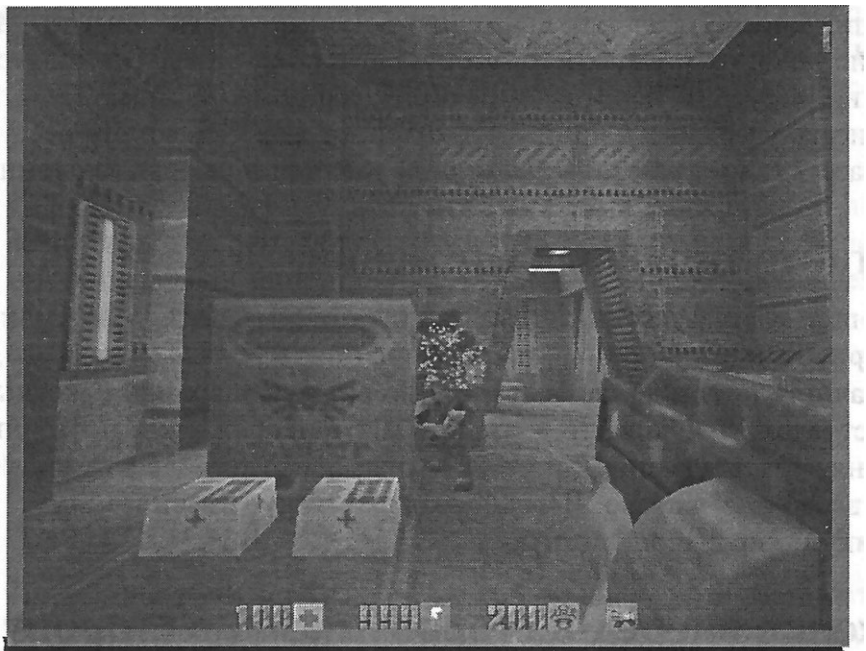


Рис. 13.6. Приседание может спасти вам много жизней

оружие врага перезаряжается, подойдите поближе и выстрелите. Сразу после выстрела отскочите назад, одновременно двигаясь в сторону. Если вы проделаете этот маневр правильно, то получите возможность выстрелить в упор. После того как противник перезарядит оружие, его выстрел будет менее эффективным из-за того, что вы отскочили назад.

Приседание

Это новый элемент, раньше не встречавшийся в играх *id Software*. Приседание — отличный способ укрыться от огня противника, равно как и удобное средство для неожиданных атак. Когда враг проходит мимо, встаньте из-за ящика, выпустите ему в спину ракету, а затем присядьте обратно. Когда он обернется, то не увидит вас. Приседание также уменьшает размер вашей тени, усложняя противнику прицеливание (рис. 13.6). Поскольку приседание существенно уменьшает скорость передвижения, не рекомендуется

вступать в динамичную схватку в таком положении.

Правильное использование приседания происходит, если вы нажмете соответствующую клавишу непосредственно перед выстрелом противника. В этом случае вы успеете избежать попадания.

Рис. 13.7. Чтобы уменьшить повреждения, подпрыгните над вражеской ракетой

Прыжки

Прыжки — один из наиболее используемых маневров в *Quake II*. Однако возможность применения прыжков как способа увернуться от огня обычно недооценивается и не используется. Если противник целится в середину вашего туловища, то существует возможность подпрыгнуть настолько высоко, что заряд дроби из двустволки пролетит под вами. Теоретически можно перепрыгнуть через линию огня, направленную не выше груди. К тому же повреждения от вражеской ракеты значительно уменьшаются, если она взрывается под вами (рис. 13.7). Прыжок также дает преимущество возвышенной позиции: вы получаете возможность стрелять сверху вниз.

К сожалению, прыжок производит громкий шум, способный выдать вашу позицию всем находящимся поблизости противникам. Лучше не прыгать постоянно (особенно во время перестрелки), поскольку противник может подметить периодичность прыжков.

Перемещение назад

Этот маневр не может и не должен быть обойден вниманием. Многие умеют бегать назад, но очень немногие умеют делать это достаточно хорошо. Одно из преимуществ этого маневра состоит в том, что вы имеете возможность стрелять в противника, одновременно удаляясь от него. Однако перемещение назад имеет несколько недостатков. Один из них состоит в том, что этот маневр требует исключительного знания уровней. Например, вы можете не заметить поворот коридора. Следует также помнить, что поворот налево при движении назад приведет к изменению

направления движения вправо, и наоборот.

Хорошим навыком является также умение мгновенно переключаться с бега назад на бег вперед. Двигаясь бегом вперед, повернитесь на 180 градусов, одновременно меняя клавишу направления движения. При правильном выполнении вы перейдете от бега вперед к бегу назад, не замедляя движения и не сбиваясь с курса.

Турбобег

Вместо того чтобы бежать по прямой, начните бег, а затем прыгните. Как только ваш морской пехотинец начнет двигаться, нажмите клавишу движения боком (удерживая клавишу "вперед") и прыгните в этом направлении. Приземлившись после прыжка, измените направление движения и прыгните еще раз. Повторяйте это снова и снова. При правильном выполнении этого маневра вы получите возможность передвигаться быстрее, чем бег по прямой линии.

Тонкости маневрирования и стратегии

Ниже описаны особенно полезные маневры и тактические приемы, которыми вы должны овладеть в совершенстве. В частности первый из них, ракетный прыжок, часто применяется в многопользовательской игре.

Ракетные прыжки

Ракетный прыжок — прыжок с одновременным выстрелом ракеты в землю. Правильно выполненный ракетный прыжок посылает вас в воздух на высоту/расстояние, в несколько раз превышающее то, которого вы бы достигли обычным прыжком. Ракетный прыжок может использоваться для ухода из-под огня, запрыгивания на недостижимые обычным способом области и попадания на возвышенности кратчайшим путем. Существует множество разновидностей этого маневра, так же, как и способов применения каждой разновидности. Угол запуска ракеты и временной интервал между прыжком и выстрелом влияют на траекторию, высоту и длину прыжка.

Причиняемые повреждения

Ракетный прыжок отнимает около 50 пунктов здоровья с небольшими отклонениями в ту или другую сторону, в зависимости от того, на какой высоте над полом вы находились в момент запуска ракеты. В основном ракетный прыжок без какой-либо брони и полного здоровья выполнять не рекомендуется.

Физика

Физика *Quake II* не позволяет изменять направление движения в полете. Поэтому вы должны рассчитывать ракетные прыжки так, чтобы не получилось недолета или перелета.

Разница в эффекте для правшей и левшей

При установленной опции “Hand 0” (правша) оружие стреляет по траектории из несколько смещенной вправо позиции. “Hand 1” (левша) обеспечивает такую же траекторию, но слева от центра. Опция “Hand 2” (центральное расположение) позволяет стрелять прямо от середины. Разница в траектории, в общем, имеет небольшое значение в игре, но при выполнении ракетных прыжков она важна. Использование опции “Hand 0” приведет к некоторому смещению траектории полета влево, а “Hand 1” — вправо. (Подробно эта команда консоли описана в главе 14.)

Рис. 13.8. Ракетный прыжок поднимет вас высоко в воздух

Базовый ракетный прыжок

Если в ракетных прыжках вы новичок, то выполнение базового прыжка поможет освоить основы этого ремесла. Чтобы выполнить этот маневр, удостоверьтесь, что у вас имеются ракеты, достаточное количество здоровья и защиты. Выйдите на открытую область

или в зал с высоким потолком и встаньте примерно посередине. Посмотрите под ноги, приготовьтесь и нажмите одновременно клавиши прыжка и огня. Запомните, что интервал между нажатием этих клавиш влияет на высоту прыжка. Попрактиковавшись немного, попробуйте в полете посмотреть горизонтально, на уровне глаз. Когда вы сможете нажимать клавиши автоматически, не думая о последовательности, можно переходить к ракетному прыжку с разбега.

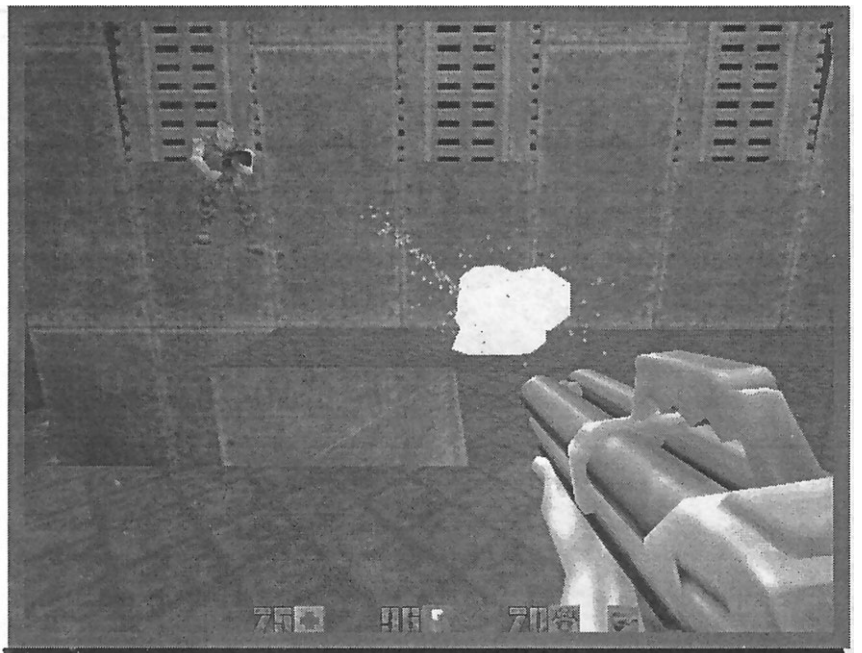


Рис. 13.9. Ракетный прыжок назад увеличивает горизонтальную скорость

Ракетный прыжок с разбега (вперед)

Ракетный прыжок с разбега — самый распространенный из ракетных прыжков; он чаще всего применяется игроками. Последовательность нажатия клавиш та же, что и при базовом ракетном прыжке плюс необходимость удерживать клавишу движения вперед. При выполнении этого прыжка требуется все тщательно

рассчитать. Поэтому практиковаться вы будете дольше. Выберите на уровне места, куда обычным образом допрыгнуть нельзя, и попробуйте запрыгнуть туда, используя ракетный прыжок. Для упражнений воспользуйтесь советом в конце раздела, посвященного базовому прыжку (рис. 13.8).

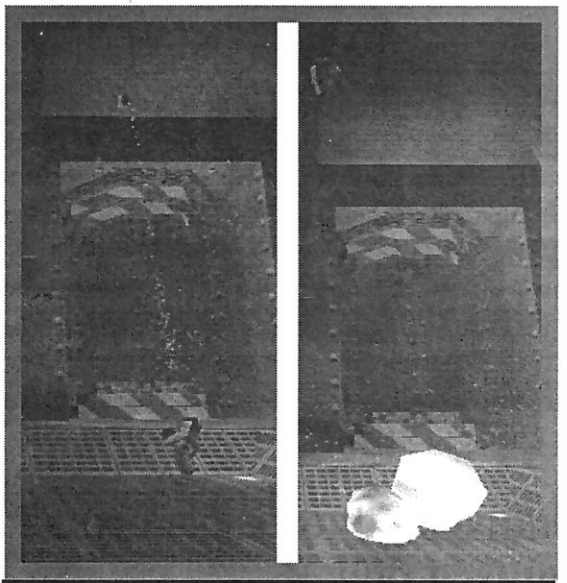


Рис. 13.10. Подбросьте гранату в воздух и совершите ракетный прыжок на нее в то время, когда она взорвется

Ракетный прыжок назад

Ракетный прыжок назад используется для увеличения скорости или дальности горизонтального прыжка. Используйте те же приемы, что и при ракетном прыжке с разбега, но двигайтесь при этом не вперед, а назад. Управляя углом возвышения (в данном случае отрицательным) ракетницы, можно изменять вертикальную и горизонтальную составляющие скорости, а также угол полета. Чем перпендикулярнее линия огня ракетницы по отношению к земле, тем выше, но ближе вы сможете прыгнуть.
На рис. 13.9 показан пример удачного применения ракетного прыжка назад на уровне База 1.

Ракетный прыжок с перемещением боком

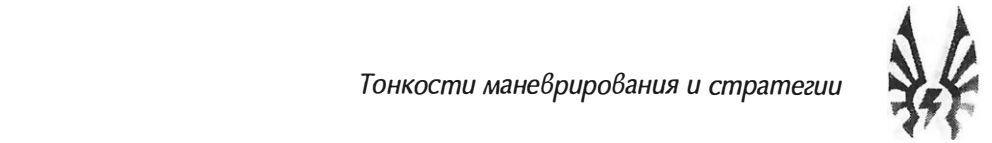
Ракетный прыжок с перемещением боком в принципе похож на прыжок с разбега, но бег вперед заменяется на перемещение боком. Результат тоже в той или иной степени похож, хотя этот вариант увеличивает горизонтальную скорость по сравнению с обычным ракетным прыжком с разбега.

Гранатно-ракетный прыжок

Этот прием предназначен для увеличения в два раза высоты ракетного прыжка. Он выполняется ракетным прыжком на взрывающуюся гранату на земле. Самый простой способ синхронизации взрыва гранаты и ракетного прыжка таков: переключитесь на гранатомет, прицельтесь вверх (но не полностью отвесно, иначе граната упадет за вами) и выстрелите. Дайте ей дважды отскочить от земли. Во время второго отскока совершите ракетный прыжок на гранату. Этот прием должен поднять вас в два раза выше, чем обычный ракетный прыжок (рис. 13.10).

Прыжки с взрывающихся бочек и ракетные прыжки с взрывающихся бочек

Прыжок с взрывающейся бочки может быть выполнен с помощью любого оружия. Прыжок с бочки причиняет примерно такие же повреждения, как и ракетный прыжок, и поднимает вас примерно



на такую же высоту. Однако расчет прыжка с бочки производится несколько иначе, чем расчет ракетного прыжка. Чтобы выполнить правильный прыжок с бочки, вы должны открыть огонь еще перед прыжком. Пробитая бочка взрывается примерно через четверть секунды, поэтому открывайте огонь, а затем прыгайте. Также можно совершить ракетный прыжок назад с бочки, или даже стоя возле нее.

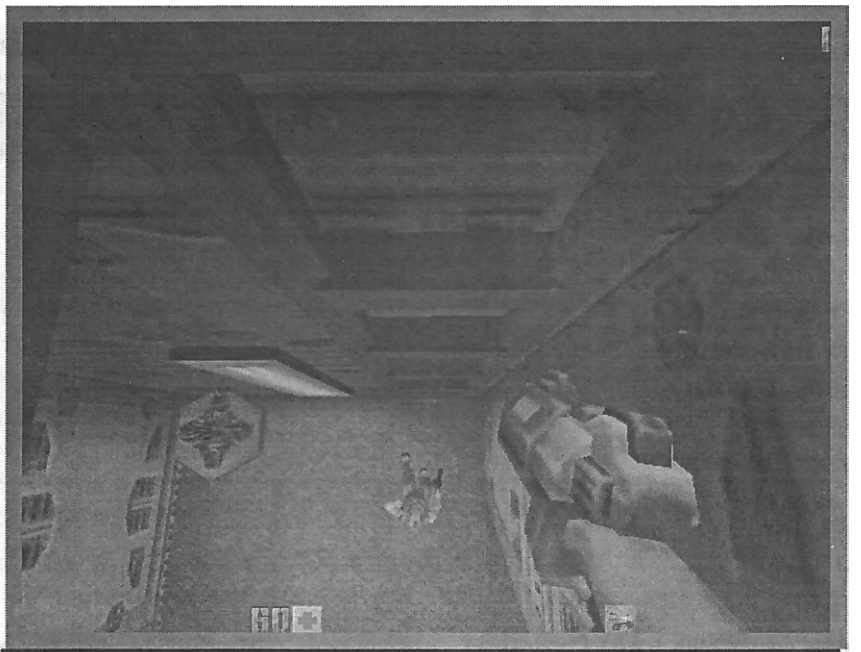


Рис. 13.11. Чтобы быстро спуститься по лестнице, посмотрите вниз и бегите вперед

Прыжки на BFG

В этой игре BFG имеет взрывную природу, поэтому также создает эффект, подобный ракетным прыжкам. Для того чтобы с помощью прыжка на BFG достигнуть максимальной высоты, нужно выждать примерно 1,5 секунды после нажатия на спусковой крючок, затем прыгнуть. (BFG — это единственное оружие с задерж-

кой выстрела.) Прыжок на BFG увеличивает повреждения в два раза по сравнению с ракетным прыжком, но не позволяет достигнуть двойной высоты. За исключением наиболее неблагоприятного стечения обстоятельств, такой прыжок можно считать напрасной тратой энергии, здоровья и брони.

Тактика использования лестниц

Лестницы — новый элемент в игре. Они позволяют добраться до мест, в которые прежде можно было попасть только с помощью подъемника или лифта. Скорость, с которой вы можете двигаться по лестнице, зависит от направления движения (вверх или вниз) и используемых при этом клавиш. Скорость, с которой вы взбираетесь по лестнице как при использовании клавиши “прыжок”, так и при движении вперед, примерно одинакова и является максимальной скоростью подъема. Однако скорость спуска по лестнице изменяется в зависимости от использования клавиш “вниз” или “вперед”. Если вы спускаетесь с помощью клавиши движения вниз, то достигаете примерно половинной скорости спуска, на которую способна клавиша движения вперед. Чтобы быстро спуститься по лестнице, следует посмотреть вниз и нажать клавишу “вперед” (рис. 13.11).

Вы можете упасть на лестнице, если повернетесь больше чем на 90 градусов. Из-за этого сражаться с кем-либо, находясь на

лестнице, довольно трудно, но существуют маневры, с помощью которых можно избежать падения. Стоя на лестнице, взберитесь на самый верх, прицельтесь и выстрелите во врага. Поскольку поворачиваться больше, чем на 90 градусов нельзя, после выстрела вы упадете. Удерживая нажатой клавишу движения вперед, хватайтесь за перекладину лестницы примерно на половине пути вниз. Взберитесь обратно на самый верх и повторите процесс. Этот прием должен превратить вас в почти неуязвимую мишень.

А вот еще один хороший прием, использующийся, когда кто-то находится под лестницей, по которой вы поднимаетесь. Повернитесь, выстрелите, а затем быстро снова повернитесь лицом к лестнице. Если вы проделаете это с достаточной скоростью, то не успеете упасть ниже, чем на несколько ступеней. Если вы во время выполнения этого маневра удерживали клавишу прыжка, то может показаться, что вы вовсе и не падали. Кроме того, если вы подниметесь по лестнице и вдруг заметите врага, засевшего наверху, можно мгновенно сойти с линии огня, оттолкнувшись от лестницы, — для этого следует нажать одновременно клавиши “назад” и “прыжок”.

Пример. На Базе 3 (карта base3. — *Прим. ред.*) имеется лестница, ведущая к двустволке (в коридоре между учетверителем выстрела и защитным костюмом), на которой можно попрактиковаться в исполнении всех этих трюков.

Жесты

Жесты чаще всего используются для насмешки над врагом (рис. 13.12). Они отлично подходят для того, чтобы поиздеваться друг над другом. Однако при командной игре можно с пользой применять жесты номер один, три и четыре. Вместо того чтобы набирать на консоли сообщение, куда должен идти ваш напарник, достаточно показать ему направление рукой. Чтобы подтвердить получение команды, используйте салют. Вы можете также помахать кому-то рукой, приглашая подойти.

Wave 0 — насмешка

Wave 1 — салют

Wave 2 — насмешка

Wave 3 — взмах рукой

Wave 4 — указание

Стратегии поединков „один на один“

Командные игры, свободная охота и множество других вариантов многопользовательской игры обычно довольно хорошо отражают мастерство игрока. Многие считают, что истинным мерилом мастерства являются парные поединки. Этот вывод недалек от истины. Искусство побеждать в парном поединке включает в себя очень обширный круг навыков. У вас должны быть хорошие рефлексы, навыки владения всеми видами оружия, постоянная сосредоточенность и умение предугадывать события.

Рис. 13.12. Вот Кенн, которого я несколько секунд назад разнес на кусочки из BFG

Контроль над уровнем

Если вы хотите выигрывать всегда, вы должны научиться контролировать уровень. Контроль над уровнем означает для вашего противника нехватку либо оружия, либо защиты, поскольку вы не даете ему их захватить. Из этого вытекает, что если он заполучил какое-либо оружие, то у вас в этот момент уже есть нечто получше. Контроль над уровнем также включает контроль над жизненно важными предметами, например, учетверителем выстрела или неуязвимостью. Получив контроль над уровнем, вы сможете быстро увеличить число своих побед.

Изолирование противника от полезных предметов

Даже самый хороший игрок мало что сможет сделать без приличного оружия. Если вы не дадите противнику захватить какое-либо мощное оружие, то значительно увеличите свои шансы на победу.

Сразу после того, как вы его убьете, не увлекайтесь пополнением боекомплекта, а попытайтесь оттеснить его от мест, где находится хорошее оружие. Дайте ему возможность взять хорошее оружие (винтовку или автомат), если при этом он не доберется до лучшего (двустволки, ракетницы или BFG). Есть игроки, хорошо умеющие убегать и изворачиваться, будучи безоружными. Чтобы изловить такого "бегуна", устройте ему ловушку, используя оружие как приманку. Спрячьтесь — это создает впечатление, что он может легко заполучить оружие. Спрячьтесь достаточно близко к оружию, чтобы в худшем случае успеть выхватить оружие у врага из-под носа. Когда он идет за приманкой — прикончите его.
Пример. На Базе 1 засядьте возле ракетницы. Укрыться можно либо за лестницей, либо за ящиком, на котором лежит ракетница. Когда противник выходит и приближается к ракетнице, устройте ему "теплую" встречу (рис. 13.13).

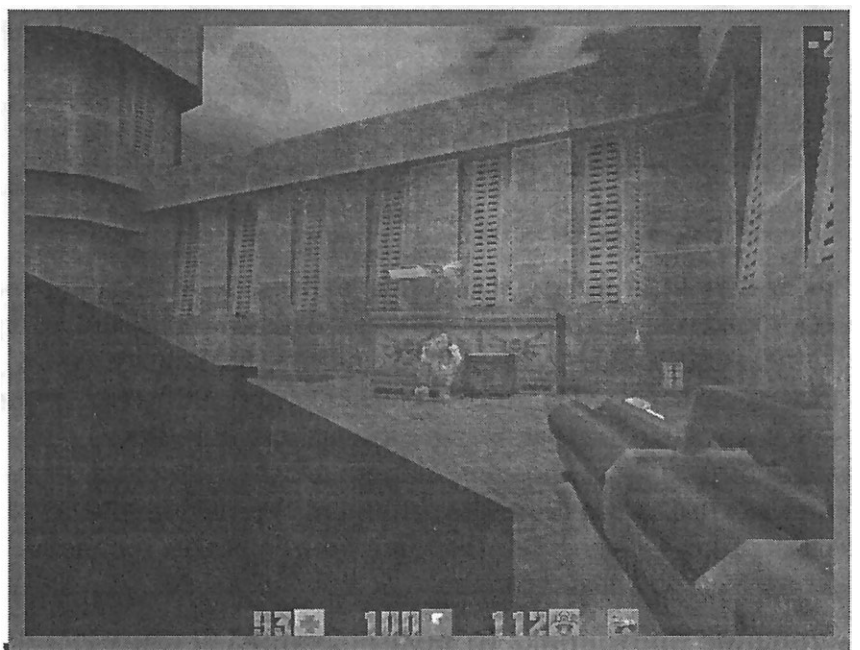


Рис. 13.13. Укройтесь в засаде и подождите неприятеля

К сожалению, практически невозможно не давать врагу в руки оружия на протяжении всей игры. Когда ему удастся заполучить нечто серьезное, пора прибегнуть к запасным вариантам. Один из основных моментов во время дуэли — умение вовремя смотаться. Четко осознать свои преимущества и недостатки перед тем, как лезть в драку — значит спасти себе несметное количество жизней. Взвесив свои возможности, можно принять верное решение о том, стоит ли идти в атаку или лучше отступить и основательно подготовиться. Обратите внимание на следующие моменты, прежде чем устраивать драку.

- У кого больше здоровья и брони? Если вы применяете одинаковое оружие, преимущество на стороне того, у кого больше здоровья и защиты. Если вы чувствуете, что здоровее врага, наступайте. В противном случае — лучше спасаться бегством.

- Имеете ли вы более выгодную позицию? Засев на возвышении, вы можете стрелять под более выгодным углом, что особенно эффективно при стрельбе ракетами.

Пример. На открытой местности, на Базе 1, возле ракетницы и водоема, имеются скаты, ведущие в воду. Тот, кто стоит наверху на этих скатах, имеет преимущество над тем, кто стоит внизу.

- Сможете ли вы использовать фактор внезапности? Фактор внезапности играет огромную роль в этой игре. Даже при

худшей защите и более слабом здоровье, чем у врага, можно значительно повысить свои шансы, застав противника врасплох. Внезапное нападение дает преимущество первого выстрела и, вероятнее всего, возможность выстрелить еще раз, прежде чем противник осознает, что произошло. Первым выстрелом можно отстрелить у него достаточно брони и здоровья, чтобы по крайней мере уравнять эти показатели с вашими. Второй выстрел, возможно, прикончит врага.

Сколько у него боеприпасов? Если противник только что взял приличное оружие, подумайте, сколько у него может быть зарядов к нему. Если он до этого не поднимал боеприпасов, то можно напасть на него прямо сейчас. Большинство видов оружия в игре изначально имеет очень небольшой боекомплект.

Хороший ли вы стрелок? Это очевидно. Если вы думаете, что сможете выстрелить быстрее и точнее противника — вне всякого сомнения, следует отправиться и "нашпиговать" его свинцом.

Изучите эти вопросы так, чтобы вы могли дать на них ответ за доли секунды. Вы будете отвечать на них непрерывно на протяжении всей игры.

Контроль над важными предметами

Несмотря на то, что игроки обычно не пользуются учетверителем выстрела в схватке один на один, есть некоторые личности, с удовольствием его применяющие. Если в игре есть учетверитель, на него следует обращать особое внимание. Хороший способ определить время восстановления учетверителя, не прибегая к тактике маркирования — отсчитать примерно 20 секунд после исчезновения учетверителя и отправиться к месту его восстановления. Постарайтесь не появляться возле учетверителя непосредственно перед его восстановлением. Если противник поджидает учетверитель в этом месте, то возьмет его как только вы появитесь в комнате, и вместо учетверителя вы получите учетверенную ракету между глаз.

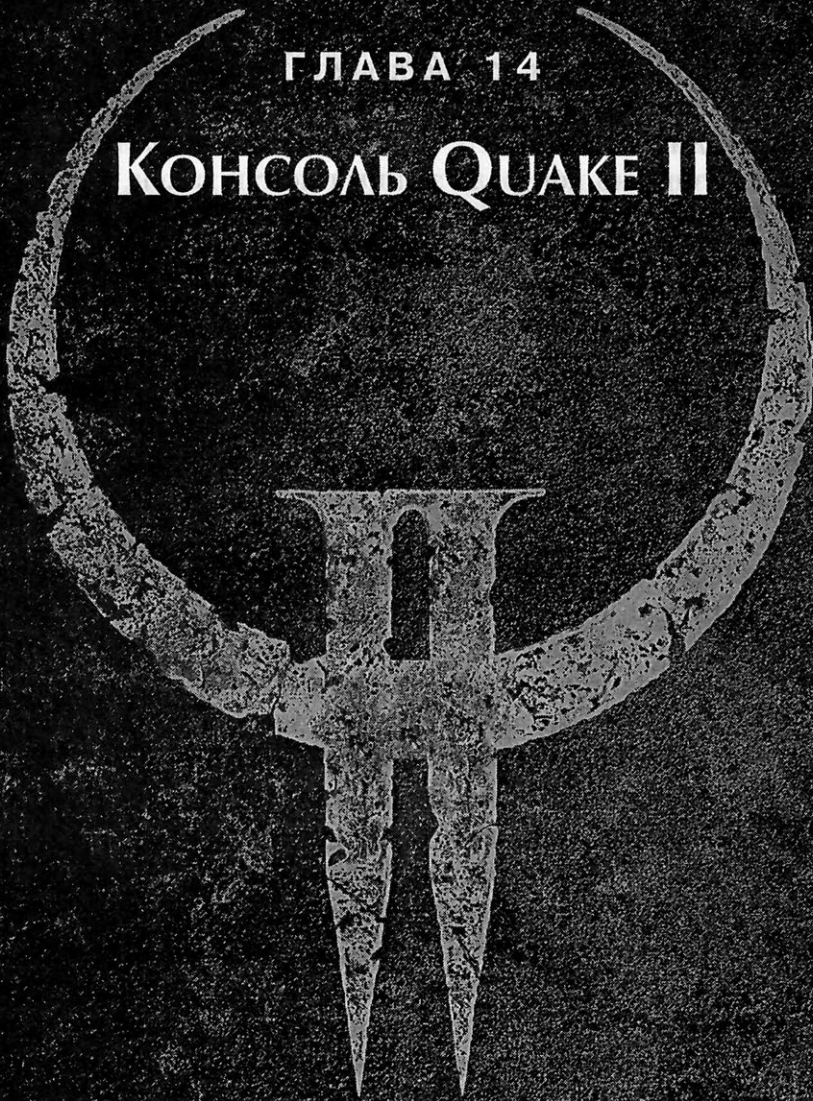
Неуязвимость в игре вам также жизненно необходима. Определить, когда она восстановится трудно, почти невозможно, поскольку время восстановления неуязвимости равно пяти минутам. В качестве таймера можно использовать учетверитель (взяв его четыре раза подряд сразу после неуязвимости, можно с уверенностью сказать, что неуязвимость появится вместе с пятым учетверителем) или использовать обычный секундомер. Другие предметы, например, глушитель или энергетическая броня также полезны, но контроль за ними не так важен, как контроль за неуязвимостью или учетверителем.

Стратегии для конкретных карт

К сожалению, разработка правильной стратегии для той или иной карты потребует бесчисленного количества схваток с огромным числом противников, играющих разными методами. Только после этого ваша собственная стратегия превращается в настоящее произведение игрового искусства и может считаться "работающей" стратегией. Я не хотел бы давать необоснованные советы, которые, по моему мнению, должны помочь в сражении на том или ином уровне, поскольку в таком случае вся ответственность за ваше поражение ложится на меня. Вы можете быть уверены, что, когда вы закончите чтение этой книги, я смогу сформулировать эффективные стратегии для всех популярных карт многопользовательской игры. Эти стратегии вместе с новыми рекомендациями и приемами можно будет найти по адресу **http//www.gamers.com** (Web-узел *Gamers Extreme*) и **http//www.sybex.com** (узел издательства *Sybex*).

ГЛАВА 14

Консоль Quake II



Игра *Quake II* необычайно богата настройками. Потратив немного времени, вы можете задать, в какой руке будете держать оружие, назначить специальные функции отдельным клавишам клавиатуры и настроить графику игры. (Последний момент особо важен для игры в режиме *DeathMatch*, когда даже миллисекунды играют решающую роль.) Гибкость *Quake II* обеспечивается эффективным использованием ее **консоли**, которую можно вызвать, нажав клавишу <~> (тильда), расположенную в правом верхнем углу большинства клавиатур.

Все команды меню перенаправляются на консоль, и многие игроки считают, что легче (и быстрее) вообще не пользоваться системой меню. Кроме того, некоторыми параметрами игры вы можете управлять только с консоли. Начинающих игроков работа с консолью иногда пугает. Хотя это только на первый взгляд. Не пройдет и 20 минут, как вы овладеете основными принципами работы с консолью.

Основы работы с консолью в Quake II

Первая часть данной главы носит ознакомительный характер. Она для тех, кто знаком с первой версией игры *Quake* и виртуозно владеет командами ее консоли. В этом случае пропустите несколько следующих разделов и сразу перейдите к интересующим вас командам консоли.

Использование консоли

Команды консоли игры *Quake II* образуют нечто подобное операционной системы. Как и в любой другой операционной системе, вы должны следовать принятому синтаксису, чтобы система вас понимала. Точность — необходимое условие работы: нарушьте порядок следования команд или неправильно введите название объекта, и система "останется в недоумении".

Базовыми элементами этого языка консоли являются команды и командные переменные. В эти переменные входят объекты, флаги (включают или выключают эффекты в игре), значения и символы клавиатуры. Команды и командные переменные связываются между собой с помощью пробелов, кавычек, точек с запятой, а также символов "+" и "–".

Все функции консоли состоят из наименования команды, которую необходимо выполнить или изменить, и одной или нескольких переменных. Смысл команд интуитивно понятен из их наименований. Так, с помощью команды **sensitivity** (чувствительность)

СОВЕТ

Консоль обладает некоторыми "интеллектуальными способностями" и может предсказать, какую именно команду вы хотите ввести. В большинстве случаев вам потребуется ввести только несколько первых букв команды, а затем нажать клавишу <Tab>. Консоль самостоятельно завершит ввод наиболее подходящей для данного случая команды. Например, для настройки чувствительности мыши вы можете ввести sen и нажать клавишу <Tab>. Консоль самостоятельно завершит ввод команды sensitivity.

можно настроить скорость реагирования мыши, с помощью **name** (имя) — задать свое имя в многопользовательской игре, а **cl_noskins** (без кожи) определяет, будете ли вы видеть текстуры на своих соперниках. Значения переменных могут представлять собой как просто цифры, так и сложные вызовы других команд консоли.

Вы можете свободно экспериментировать с командами консоли. И не волнуйтесь: используя эти команды, вы не сотрете какие-либо данные на своем компьютере. Вскоре вы будете достаточно свободно использовать консоль. В качестве первого шага я советую вам сделать следующее.

Запустите игру и оглянитесь по сторонам с помощью мыши. Обратите внимание, как приходится переместить мышь, чтобы сделать оборот вокруг своей оси. Нажмите клавишу <~> и вызовите консоль. Поскольку в настоящий момент вы находитесь в игре, то консоль займет только половину экрана. (Не беспокойтесь — индивидуальная игра в этот момент приостанавливается.) Введите команду **sensitivity**, вы увидите строку "sensitivity" is "3". Таким образом вы узнаете текущее значение чувствительности мыши, но ничего при этом не измените. Сейчас введите **sensitivity "10"** и нажмите клавишу <~>, чтобы выйти из консоли. Вернитесь

в игру. Снова подвигайте мышью, и вы заметите, что сейчас для полного оборота вам придется подвинуть мышь на меньшее расстояние. Если вы снова вызовите консоль и введете команду **sensitivity**, то получите в ответ "sensitivity" is "10", как показано на рис. 14.1.

Поздравляю! Вы только что успешно изменили одну из переменных игры с консоли! Можно сказать, что **sensitivity** — это команда, а 10 — это переменная (в данном случае значение. — *Прим. ред.*). Вы только что приказали *Quake II* изменить чувствительность мыши со значения по умолчанию 3 на значение 10, тем самым повысив ее скорость.

Сейчас вы должны чувствовать себя более уверенно. Просто для того, чтобы доказать, что вы хорошо выучили урок, вызовите снова консоль и установите свое имя в игре. Воспользуйтесь командой **name** и введите любое имя длиной до 15 символов. В своем имени вы можете использовать пробелы, но в этом случае имя должно вводиться в кавычках, если оно состоит из одного слова, то кавычки не обязательны. Например, как **name Poppy**, так и **name "Poppy"** определят вам имя **Poppy**, тогда как **name Cous Cous** сделает вашим именем только **Cous**. В том случае, если вы действительно хотите задать себе подобное имя, то вам следует ввести **name "Cous Cous"**.

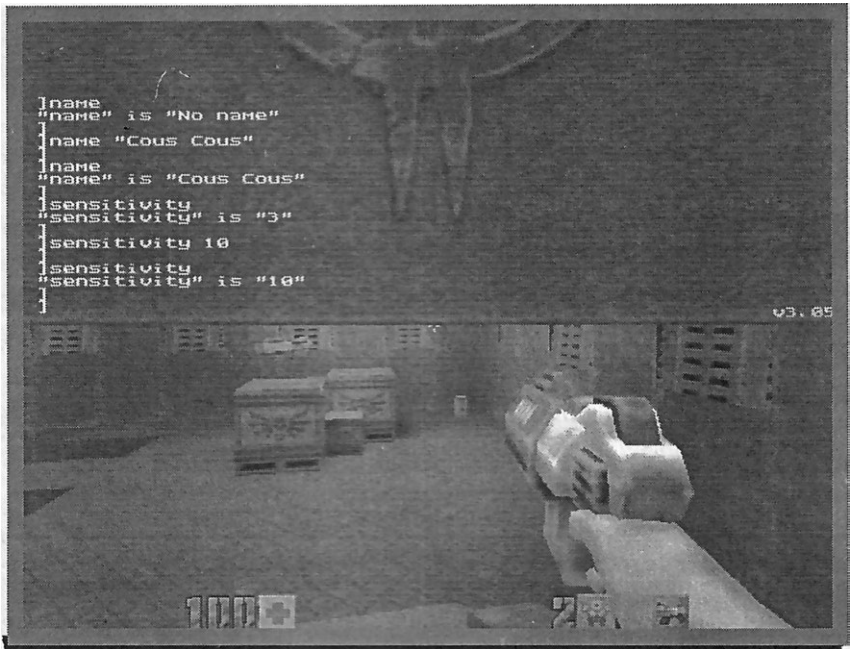


Рис. 14.1. Настройка чувствительности мыши с консоли

Как получить список всех команд консоли

В игре *Quake II* существует более 180 команд консоли. В этом разделе освещены наиболее используемые команды.

Ни сами переменные консоли, ни допустимые диапазоны их значений не могут быть выведены на экран с помощью команды **cvarlist**. Однако вы сами можете догадаться, что воспринимает конкретная команда: флаг, значение или строку. Команда с значением 0 или 1 наверняка окажется флагом, за некоторыми исключениями (команда **sw_mipscale** воспринимает любое значение, но ее значение по умолчанию 1). Все остальные команды с числами, отличными от 0 и 1, например, 0.02 или 5, воспринимают значения, но вам придется немного поэкспериментировать, чтобы узнать их допустимые диапазоны. Чтобы помочь вам, для всех команд в данной главе я указываю диапазоны значений.

Как сделать шаг назад

Рано или поздно, вы измените значение команды консоли и обнаружите, что оно вам не подходит, а вы забыли, каким было это значение по умолчанию. Большинство команд примет значение по умолчанию, если вы выйдете из игры и снова ее запустите. Кроме того, перед внесением изменений вы можете выполнить команду cvarlist и, воспользовавшись клавишей <PgUp>, отыскать значение требуемой команды. Команды, сохраняющие свое значение при выходе из игры, как правило, могут быть доступными через главное меню (и, следовательно, они не критичны) или же это значения клавиш клавиатуры (они называются *привязки*). Установив в игре набор привязок, псевдонимов и значений переменных консоли (обо всем этом рассказывается ниже в данной главе), скопируйте их в текстовый файл под названием autoexec.cfg. Поместите данный файл в каталог quake2/baseq2, и все, что записано в этом файле, будет выполняться после запуска *Quake II*.

В том случае, если вы хотите изменить параметры игры прямо с консоли, то вам следует выработать привычку сначала выполнять команду без параметров, и таким образом в консоли останется строка с ее предыдущим значением. Если вас не устроят сделанные вами изменения, вы всегда сможете вернуть первоначальное значение.

Категории команд консоли

Команды консоли лучше всего разделить по функциональным признакам. Для простоты все последующие команды в данной главе разделены на шесть групп: клавиатурные привязки, команды управления, секретные коды и практика, оптимизация системы, команды для игры в *DeathMatch* и команды консоли для работы с OpenGL.

Клавиатурные привязки — самые мощные и полезные команды консоли, но они трудны для понимания. По сравнению с ними большинство других команд консоли покажутся вам предельно простыми. С помощью команд управления вы сможете хорошо настроить мышь, задать параметры для многопользовательской игры и многое другое. Секретные коды в большинстве случаев

используются для отладки, но они также незаменимы при изучении оружия, маневров и уровней. Команды системной оптимизации позволят вам изменить или отключить системы параметров игры, что повысит скорость игры на медленных компьютерах. Команды для игры в *DeathMatch* позволят заядлым игрокам отключить ненужные и отвлекающие эффекты и помогут сконцентрироваться на игре. Команды консоли для работы в OpenGL говорят сами за себя — это команды для настройки переменных, которые влияют на внешний вид *Quake II* при игре с OpenGL-совместимым графическим ускорителем.

Клавиатурные привязки

Вам нравятся ручные гранаты, но вы ненавидите переключаться на них через экран инвентаря? Хотели бы вы вообще не обращаться к этому экрану? Существует несколько команд консоли для настройки устройств управления, позволяющие назначить отдельные клавиши для сложных действий.

К сожалению, две самые первые рассматриваемые здесь команды, **bind** и **alias**, самые сложные для понимания, причем **alias,** наверное, самая запутанная. В этой ситуации радует лишь то, что после этих команд остальные покажутся вам проще пареной репы. Разберемся сперва с командой **bind**.

BIND < КЛАВИША > < ДЕЙСТВИЕ ИЛИ ПЕРЕМЕННАЯ >

Это самая полезная команда консоли в *Quake II*. С помощью команды **bind** вы можете определить функцию любой клавиши клавиатуры в своей игре. Эта команда позволяет сделать настройки клавиатуры гораздо удобнее, чем это можно сделать через меню. Например, для того, чтобы применить глушитель, вы должны вызвать меню инвентаря, которое занимает бо́льшую часть экрана и в котором не просто ориентироваться. Затем вы должны будете прокрутить список предметов с помощью клавиш <[> и <]> и, остановившись на глушителе, нажать <Enter>. В многопользовательской игре это очень сложно. Хуже того, когда вы будете искать нужный предмет, на вас могут напасть. Как вы заметили, чтобы только описать последовательность действий, потребовалось

столько времени! Однако, применив команду **bind**, вы сможете активизировать глушитель, просто нажав любую удобную для вас клавишу на клавиатуре! Любая команда консоли или действие (такое, как выстрел, прыжок и т.д.) вызывается с помощью привязанной к нему клавиши клавиатуры. Самый простой способ узнать названия всевозможных действий в игре — использовать простейший текстовый редактор (например, Windows Notepad) и открыть файл config.cfg в каталоге quake/baseq2. В этом текстовом файле не только перечислены наименования всех действий в игре (они начинаются с символа "+"), но и показано, к каким клавишам клавиатуры они привязаны. Чего еще можно пожелать?

Для того чтобы привязать клавишу клавиатуры к определенному действию в игре, наберите на консоли команду **bind**, а за ней — наименование клавиши и наименование действия игры, соответствующее данной клавише. Вы можете использовать любую клавишу клавиатуры. Наименования специальных клавиш вводятся точно так же, как они нанесены на стандартной 101-клавишной клавиатуре. Например, клавиша <Escape> — это "esc", <Control> — "ctrl", <Page Down> — "pgdn", а <Shift> — "shift".

Таблица 14.1. Примеры использования команды bind

Пример	Описание
bind q "use quad damage"	**Если у вас есть Quad, то он будет активизироваться с помощью клавиши <Q>**
bind f4 "alias name"	**По нажатию клавиши <F4> будут выполняться команды заранее определенного псевдонима**
bind pgdn "+jump"	**<PgDn> — это прыжок**
bind g "hand 1; wait; wait; hand 0"	**С помощью клавиши <g> вы будете перекладывать оружие из правой руки в левую и обратно. Команда "wait" представляет собой миллисекундную задержку, которая позволит вам увидеть изменение (в противном случае оружие перекладывалось бы слишком быстро)**

Как вы видите из табл. 14.1, команду **bind** можно использовать для любых команд консоли, а не только для действий в игре. Посмотрите на четвертый пример из этой таблицы и вы увидите нечто необычное. Вы можете и не знать, что значат команды hand 1, wait, hand 0, но вы заметите, что к клавише <**g**> привязывается сразу четыре отдельных команды, разделенные между собой точками с запятой. С помощью команды **bind** можно сделать так, чтобы с помощью одной клавиши клавиатуры вызывалось несколько команд. Например, если вы хотите активизировать Quad, глушитель и силовой щит, переключиться на ружье и для точности повысить чувствительность мыши до 5, нажав только одну клавишу клавиатуры, то вам следует ввести такую команду:
bind h "use Quad Damage; use silencer; use Power Shield; use Railgun; sensitivity 5"
Единственное, что невозможно сделать с помощью команды **bind**, — присвоить отдельной клавише циклическую или изменяю-

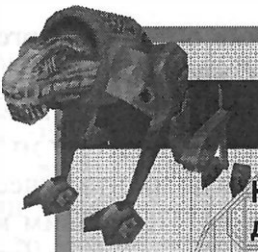
щуюся функцию. Другими словами, вы не сможете сделать так, чтобы при первом нажатии клавиши <**h**> переключаться на винтовку, а при повторном — на пулемет, и так по кругу, без использования команды **exec** и некоторых специальных текстовых файлов. Если вы думаете, что это слишком сложно для обычной компьютерной игры, то, вероятно, вы правы. Но если вы так не считаете, то стоит перейти к команде **alias**!

СОВЕТ

Наименования предметов в точности соответствуют тому, что вы видите в меню инвентаря (Tab). Если вы хотите привязать команду use к предмету инвентаря, то вам следует вводить название предмета точно так же, как оно отображается на экране инвентаря, включая заглавные буквы. Меню инвентаря обновится, и около наименования предмета вы увидите, какая клавиша к нему привязана! Если вы забыли, какую клавишу вы привязали к тому или иному предмету, вы попросту можете вызвать меню инвентаря и поискать его там.

ALIAS < ПЕРЕМЕННАЯ > < КОМАНДА >

Команда **alias** (псевдоним) — одна из самых мощных и в то же время сложных команд консоли. Она позволяет вам для группы команд задать короткое, легко запоминающееся имя, которое можно вызывать с консоли или использовать как параметр команды **bind** для выполнения по-настоящему интересных операций. В простейшем случае вы можете создать псевдоним команды или набора команд, которые слишком долго набирать с клавиатуры. В качестве простого и полезного примера можно предложить создать псевдоним, чтобы подключиться к вашему любимому серверу Internet, для игры в *Quake II*, например quake2.gamers.com. У вас нет желания постоянно помнить адрес сервера и набирать



ВНИМАНИЕ

Наименование псевдонима не должно совпадать с наименованием существующей переменной или команды консоли. Например, не называйте ручную гранату псевдонимом hand, поскольку это приведет к конфликту с одноименной командой консоли.

его на консоли, и в то же время вы не хотите, случайно нажав клавишу, обрывать текущую игру и подключаться к серверу. В этом случае вы можете создать псевдоним:

alias ga "connect quake2.gamers.com"

Обратите внимание на синтаксис этой команды. Сначала следует ввести **alias**, а затем произвольное имя этого псевдонима, в нашем случае **ga** — сокращение от "gamers". Далее следует команда консоли, которая будет выполняться по вызову **ga**. Удивительно? Немного. Считайте этот псевдоним временной командой **ga**, которая, будучи введенной с клавиатуры, подключит вас к серверу gamers.com. Представьте, что у вас есть список приблизительно из 50 серверов, которые вы часто посещаете. Невозможно привязать их всех к отдельным клавишам клавиатуры и при этом помнить, какая клавиша отвечает за тот или иной сервер. Воспользовавшись псевдонимами, мы можем присвоить им короткие, легко запоминающиеся имена. Сейчас давайте еще раз посмотрим на пример из табл. 14.1 по перекладыванию оружия из одной руки в другую. С помощью команды **alias**

СОВЕТ

При выходе из игры *Quake II* псевдонимы не будут автоматически сохранены. Постоянно используемые псевдонимы следует хранить в файле autoexec.cfg.

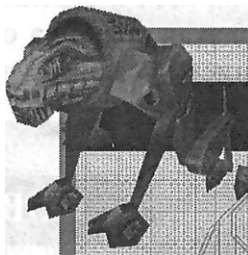
можно привязать выполнение определенного действия к клавише клавиатуры (так же, как и с помощью **bind**). Однако в случае команды **bind** невозможно переопределить действие клавиши, не заменив первое определение, поэтому мы не сможем привязать к клавише выполнение нескольких циклических действий, используя только команду **bind**. Псевдоним может содержать команду выполнения действия в игре и еще одну команду, которая будет привязывать данную клавишу клавиатуры к другому псевдониму, в свою очередь выполняющему другое действие в игре, а затем привязывать эту же клавишу к первому псевдониму. Вуа-ля! Сперва это может показаться вам слишком запутанным, но вот пример, как можно сделать, чтобы после каждого нажатия клавиши <**g**> оружие перекладывалось из одной руки в другую:

alias switchleft "hand 1; bind g switchright"
alias switchright "hand 0; bind g switchleft"

Мы получили два псевдонима, каждый из которых сперва выполняет действие в игре, а затем привязывает клавишу <**g**> к другому псевдониму. А теперь давайте запустим цикл:

bind g switchleft

Как вы уже поняли, после нажатия клавиши <**g**> игрок переложит оружие в левую руку, а затем эта клавиша будет привязана к псевдониму **switchright**. При повторном нажатии клавиши <**g**> игрок переложит оружие в правую руку и клавиша <**g**> будет снова привязана к псевдониму **switchleft**. Это будет повторяться снова и снова, и пока вы будете держать нажатой клавишу <**g**> оружие будет перекладываться из одной руки



ВНИМАНИЕ

Не пытайтесь создать псевдоним, вызывающий другой псевдоним, который в свою очередь будет вызывать первый. Если запустить такой цикл, то он никогда не закончится, но *Quake II* распознает такие ситуации и не будет выполнять такие команды.

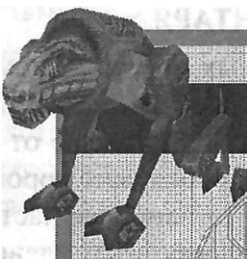
в другую. Это не самый удачный пример с практической точки зрения, но это выглядит забавно в игре *DeathMatch* и, кроме того, приоткрывает занавес над разнообразными возможностями псевдонимов. Безусловно, вы не должны начинать свое знакомство с командами консоли с таких сложных команд, но если вы уж взялись за это дело, то вам не помешает знать, что ожидает вас впереди.

CVARLIST

С помощью данной команды вы можете получить список командных переменных консоли. Каждая команда из данного руководства и свыше сотни других находятся в этом списке вместе со своими текущими значениями.

EXEC < FILENAME.EXT >

Exec — уникальная команда с разнообразными функциями. Правильное использование данной команды потребует от вас определенного мастерства, но вы не зря потратите свое время. Как вы уже знаете, после запуска игры *Quake II* автоматически выполняется текстовый файл под названием autoexec.cfg — это способ запоминания установок консоли, привязок клавиш и псевдонимов. Однако это только начало. Команда **exec** может выполнить любой текстовый файл из каталога **/quake2/beseq2/**. Единственное, что вам следует знать, так это то, что данный файл должен иметь определенную структуру.



ВНИМАНИЕ

Можно создать файл, вызывающий с помощью команды exec другой файл, который в свою очередь будет вызывать первый. Однако в отличие от подобной ситуации с командой alias *Quake II* не сможет распознать и прекратить выполнение такой процедуры и это приведет к краху всей системы.

Команды управления

Эти команды позволят вам изменить установки управления на свой вкус. Предположим, вас устраивает, как игрок оглядывается по сторонам, но вы хотели бы, чтобы он поднимал и опускал голову быстрее или медленнее, или вы просто хотите увеличить или уменьшить чувствительность мыши сверх того, что можно сделать через меню конфигурации, тогда прочтите этот раздел.

DROP < ПРЕДМЕТ ИНВЕНТАРЯ >

Команда **drop** — одна из самых полезных команд *Quake II*, она позволяет вам избавиться от любого предмета инвентаря — оружия, боеприпасов и любых трофеев, даже от учетверителя выстрела. Определенно, эта команда сослужит хорошую службу в командных играх, поэтому привяжите наиболее часто используемые параметры этой команды к легкодоступным клавишам клавиатуры.

M_FILTER < ФЛАГ >

Символы "m_" означают "mouse" (мышь). Самое первое, что вам необходимо будет сделать в начале игре, — вызвать консоль и ввести команду **m_filter 1**, вследствие чего движения вашей мыши станут не такими резкими и вы сможете более точно целиться. Неизвестно почему, по умолчанию эта возможность отключена.

M_PITCH <ЗНАЧЕНИЕ>

С помощью этой команды вы сможете изменить чувствительность мыши по оси **y** (вперед/назад). Это может вам понадобиться, если вы захотите осматриваться по сторонам быстро, а смотреть вверх и вниз медленнее. Значение по умолчанию 0.022. Как правило, используются значения в диапазоне от 0.010 до 0.040. Кроме того, обратите внимание на команду **sensitivity**.

M_YAW <ЗНАЧЕНИЕ>

Это двойник команды **m_pitch** с той лишь разницей, что он регулирует чувствительность мыши по оси **x**. С помощью данной команды можно подстроить чувствительность мыши для движения в горизонтальной плоскости. Значение по умолчанию здесь также 0.022. В большинстве случаев вам не придется изменять значение этого параметра.

NAME <„ВАШЕ ИМЯ “>

Эта простая команда консоли позволит вам задать в игре свое имя, или *псевдоним*, как его обычно называют. Длина имени ограничена 15 символами, и если вы хотите использовать в своем имени пробелы, как в “Lucky Dog”, то вам следует заключить имя в кавычки.

SCR CONSPEED < ЗНАЧЕНИЕ >

Эта полезная команда консоли позволит вам задать скорость, с которой консоль будет появляться и исчезать с экрана после нажатия клавиши <~>. Значение по умолчанию 3. Любое значение свыше 30 приводит к почти мгновенному появлению консоли на экране и поэтому рекомендуется.

SENSETIVITY < ЗНАЧЕНИЕ >

С помощью этой команды вы можете изменить чувствительность мыши. Причем диапазон значений больше, чем в системном меню. Чем больше число, тем выше скорость мыши. Как правило, значения находятся в диапазоне от 10 до 30. Кроме целых чисел, также могут использоваться и числа с десятичной точкой.

USE < ПРЕДМЕТ ИНВЕНТАРЯ >

В игру *Quake II* включена новая возможность, позволяющая собирать и хранить специальные предметы, такие как глушитель, силовой щит и т.д. С помощью команды **use** вы сможете активизировать эти предметы. Наиболее часто используемые предметы могут быть привязаны к легкодоступным клавишам клавиатуры. Другие же могут вводиться вручную с консоли (если вы быстро набираете на клавиатуре) или выбираться из меню инвентаря.

Секретные коды/практика

В таких играх-боевиках, как *Quake II* встроенные в игру секретные коды уже не являются чем-либо сверхъестественным. Сейчас это практические и полезные инструменты, с помощью которых вы можете отработать новые методы ведения боя. В игре *Quake II* имеется несколько стандартных отладочных режимов, включая неограниченное количество боеприпасов и неуязвимость. Вы также сможете делать *по-настоящему* сумасшедшие вещи, например проходить сквозь стены.

CHEATS < ФЛАГ >

Эта команда позволяет вам вводить секретные коды, которые обычно применяются в однопользовательской игре и во время многопользовательской игры *DeathMatch*. Может показаться, что это бессмысленно, ведь когда вы будете играть честно, любой ваш противник сможет воспользоваться секретными кодами. Они могут оказать неоценимую помощь, когда вы будете отрабатывать тактические действия с одним или несколькими друзьями. Вы также можете воспользоваться привязками клавиш, чтобы быстро получать определенные виды оружия или здоровье в игре. Если вы включили данную команду, набрав **cheats 1**, вы должны будете перезапустить сервер игры *DeathMatch*, чтобы команда была выполнена.

G_UNLIMITED_AMMO < ФЛАГ >

Воспользовавшись данной командой, вы получите все виды оружия и неограниченный боезапас. Это самый простой способ научиться стрелять из различных видов оружия, а также определить время перезарядки каждого вида оружия.

GIVE < ПРЕДМЕТ > < КОЛИЧЕСТВО >

С помощью данной команды вы сможете получить отдельные виды оружия и различные предметы. Эта команда будет вам особенно полезной, если вы захотите узнать, какое повреждение вы получите от прямого попадания ракеты в лицо, обладая при этом 25 единицами брони и 20 единицами силового щита, или же как

долго вы можете стрелять из гипербластера, обладая запасом из 40 патронов. Особенно полезная команда — **give all**. В результате ее выполнения вы получите в свои руки все виды вооружения, полный запас боеприпасов и по одному экземпляру всех предметов.

GOD

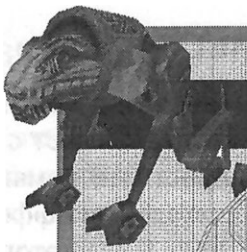
Режим Бога означает, что вы никогда не умрете. Вас может придавить столб, вы можете упасть в озеро лавы или даже выпасть с уровня, но вы останетесь живы. Эта команда не соответствует обычному синтаксису консольных команд с флагами (1 и 0 или + и −) в основном потому, что это важный отладочный инструмент, который программисты и дизайнеры уровней используют очень часто, чтобы спокойно перемещаться по созданным лабиринтам. Наберите **god**, и вы увидите сообщение **god mode ON**. Чтобы отключить этот режим, просто введите снова эту же команду.

MAP < НАЗВАНИЕ КАРТЫ >

С помощью команды **map** вы сможете попасть на любую карту игры. Названия карт вы можете увидеть в их описании, выбрав Multiplayer>Start Network Server>Initial map в главном меню. Названия карт будут примерно такими: base1, base2, city1, fact3 и т.д.

NOCLIP

Еще один важный отладочный инструмент, команда **noclip**, позволит вам проникать сквозь полы, потолки и стены. Просто повернитесь в нужном направлении и нажмите клавишу <*вперед*>. Вы



будете совершенно невредимо проходить сквозь стены, силовые поля и монстров. Но имейте в виду, что даже в этом режиме монстры могут видеть вас и стрелять в вас, а вы в свою очередь не сможете пользоваться переключателями и подбирать предметы (вы как будто привидение). Просто введите **noclip**, чтобы включить этот режим, затем введите еще раз эту команду, чтобы его выключить.

ВНИМАНИЕ

Если вы выключите данный режим, все еще находясь частично в стене, то на экране вы получите предупреждающее сообщение и не сдвинетесь с места, пока снова не введете команду noclip и не выйдите на открытое пространство. В том случае, если вы выключите режим прохождения сквозь стены, находясь в лаве, Бог вам в помощь. Большинство людей используют режим Бога в сочетании с режимом прохождения сквозь стены.

NOMONSTERS < ФЛАГ >

Полезная при создании уровней команда **nomonsters 1** уберет с вашего пути всех врагов в режиме однопользовательской игры. Это вам пригодится, если вы проектируете уровень или просто ищете секреты.

NOTARGET

Еще одна команда без флага, команда **notarget**, заставит всех врагов, которые не увидели вас, и вовсе вас не замечать. Она пригодится вам в том случае, когда вы захотите увидеть расположение врагов и рассматривать рисунки на стенах (в *Quake II* они очень разнообразны), никого не убивая при этом. В случае необходимости вы можете и пострелять в неподвижные мишени.

Оптимизация системы

Хотите выжать еще немного из своего компьютера? Да, большинство из нас именно этого и хотят. Следует сказать, что в игре *Quake II,* воспользовавшись простыми командами консоли и незначительно уменьшив визуальные эффекты, вы сможете повысить частоту кадров до 20%. После этого *Quake II* не будет такой красивой, какой она должна быть, но любители игры *DeathMatch* знают, что высокая частота кадров — это значительное преимущество.

HAND < ЗНАЧЕНИЕ >

Команда **hand** идентична пункту меню Handedness — она определяет, в какой руке игрок будет держать оружие. Ваш выбор будет влиять на траекторию выстрела. Для большинства пользователей набрать значение с клавиатуры намного проще, чем пробираться сквозь три уровня меню. Значение по умолчанию 0 означает, что оружие будет находиться в правой руке. Измените его на 1, чтобы держать оружие в левой руке, или на 2, чтобы оружие располагалось по центру (аналогично установкам *Quake I*). В том случае, когда оружие находится по центру, изображения оружия и руки не видны на экране, а внизу экрана появляется пиктограмма с изображением выбранного оружия.

Такой подход имеет некоторые недостатки. Например, вы не сможете увидеть процесс перезарядки оружия или как долго переключается один вид оружия на другой. Кроме того, будет труднее видеть выбранный вид оружия (вы постоянно должны будете смотреть на пиктограмму внизу экрана). Но, с другой стороны, некоторые люди считают, что анимация перезарядки оружия мешает обзору. В дополнение к вышесказанному, отключив прорисовку оружия, вы сможете немного увеличить скорость системы. С оружием, расположенным по центру, можно точнее целиться. В противном случае (оружие находится в правой или левой руке), стрелять в узком помещении или около углов будет труднее.

SW_MIPSCALE < ЗНАЧЕНИЕ >

Буквы "sw" означают, что команда относится к программному (в отличие от аппаратного GL-ускоренного) ядру отображения графических изображений. Все команды, которые начинаются с sw_, влияют на то, как реальность изображается в игре. Команда **sw_mipscale** изменяет уровень детализации удаленных объектов. Увеличивая значение данного параметра (установленное значение 1), вы тем самым сможете значительно повысить скорость прорисовки больших объектов за счет уменьшения детализации текстур. Максимальное значение 100.

SW MIPCAP < ЗНАЧЕНИЕ >

Параметр sw_mipcap аналогичен параметру sw_mipscale, с тем лишь отличием, что он ограничивает максимальное разрешение текстур. Если значение sw_mipscale 2-50 и вам не нравится, как выглядят текстуры, поэкспериментируйте со значением sw_mipcap.

Команды для игры в DeathMath

Нижеописанные команды консоли влияют на производительность во время игры в Internet и убирают некоторые лишние детали графики игры, которые придают игре больше реалистичности и увлекательности, но могут раздражать вас и даже быть опасными во время сражения. Кроме того, что эти команды помогут вам сконцентрироваться на самом процессе игры, они также позволят повысить производительность системы.

CL_BLEND < ФЛАГ >

С помощью этой команды вы можете отменить переключение палитр, которое может оказать вам и большую помощь, и медвежью услугу. С выключенным параметром cl_blend плавание под водой (даже в грязи) будет кристально чистым, и, кроме того, ваш экран не будет вспыхивать красным при попадании в вас. Это поможет вам сконцентрироваться на самом бое и не отвлекаться на визуальные эффекты, но это также значит, что вы должны больше следить за состоянием здоровья своего солдата, поскольку у вас не будет стандартных визуальных подсказок.

CL_NOSKINS < ФЛАГ >

В игре *Quake II* пользователи имеют возможность создавать свои собственные "кожи" (текстуры) своих солдат. Хотя это и преимущества игры, но это также значит, что некоторые могут облачиться во все черное и постоянно прятаться в темных углах. Вы можете отключить пользовательские текстуры, введя команду **cl_noskins 1**. Кроме того, теперь вам не придется переписывать их при каждом подключении к серверу.

GUN_X < ЗНАЧЕНИЕ >, GUN_Y < ЗНАЧЕНИЕ >, GUN_Z < ЗНАЧЕНИЕ >

Параметры серии gun определяют, в каком месте экрана изображаются модели оружия и руки. Если вы считаете, что оружие слишком громоздко, но не хотите совсем убирать его с экрана (см. команду hand, которая рассматривалась раньше в этой главе), то эти команды предназначены для вас. С помощью команды **gun_x 5** вы сможете переместить оружие правее, а с помощью **gun_z 5** — ниже. **Gun_Y** определяет, насколько далеко выдвигается оружие, и может привести к комическим ситуациям при некоторых значениях.

RUN_PITCH < ЗНАЧЕНИЕ >, RUN_ROLL < ЗНАЧЕНИЕ >

Эти параметры со значениями по умолчанию 0.002 и 0.005 соответственно определяют, насколько вы будете покачиваться в вертикальной и горизонтальной плоскостях при беге и ходьбе из стороны в сторону. Как видите, значения по умолчанию очень малы. Отключив эти параметры вообще (установив их в 0), вы будете плавно передвигаться

в игре без каких-либо эффектов покачивания. Незначительная деталь, но, тем не менее, полезная.

BOB_PITCH <ЗНАЧЕНИЕ>, BOB_ROLL <ЗНАЧЕНИЕ>, BOB_UP <ЗНАЧЕНИЕ>

Параметры серии bob со значениями по умолчанию 0.002 для pitch и roll и 0.005 для bob_up определяют, насколько вы будете "шататься" при приседании. Установите эти значения в 0 для более плавной игры.

SW_WATERWARP <ФЛАГ>

Это одна из наиболее часто используемых команд консоли. Когда вы находитесь под водой, а параметр sw_waterwarp установлен в 1 (по умолчанию), то изображения объектов под и над водой будут преломляться в свете. Красивый эффект, но в то же время отвлекающий. Вы можете отключить его, установив sw_waterwarp в 0. Кроме того, вы тем самым немного повысите скорость отрисовки изображений под водой.

Команды для работы с OpenGL

Игра *Quake II* имеет встроенную поддержку многих существующих OpenGL-совместимых 3D-графических ускорителей. Эти недорогие видеокарты способны невероятно повысить скорость вывода на экран трехмерных изображений. В результате значительно повысится производительность игры по сравнению с обычной, не ускоренной, *Quake II*. Ускоренная *Quake II* может идти в удвоенном разрешении, в тысячах цветов и с высшей скоростью кадров почти на любой системе Pentium/Pro/II с ускорителем за $150. Более подробную информацию о OpenGL вы можете получить, прочитав приложение к данной книге.

Эти ускорители дополнили возможности и *Quake II*. Некоторые из этих команд способны еще больше повысить производительность, тогда как другие пригодятся вам в обычной игре и игре в режиме *DeathMatch*.

GL_POLYBLEND < ФЛАГ >

Это GL-версия команды cl_blend. Ее действие полностью идентично оригиналу — она отключает переключение палитр, которое проявляется в виде мутной воды и вспышках экрана при ранении игрока. Все, что говорилось о cl_blend подойдет и для этого случая: с выключенным параметром gl_polyblend вам следует больше уделять внимания здоровью игрока, поскольку вы можете даже не заметить, что его ранили.

GL_LIGHTMAP < ФЛАГ >

Данная команда способна повысить скорость вывода графического изображения на картах GL, убрав все текстуры с уровней и оставив только освещение и тени на пустых стенах. Однако это выглядит не столь плохо, как звучит, поскольку цветное освещение подобрано очень удачно и отлично разукрашивает пустые стены. Многие используют такой подход при игре в режиме *DeathMatch*. Значение по умолчанию 0.

GL_PLAYERMIP < ЗНАЧЕНИЕ >

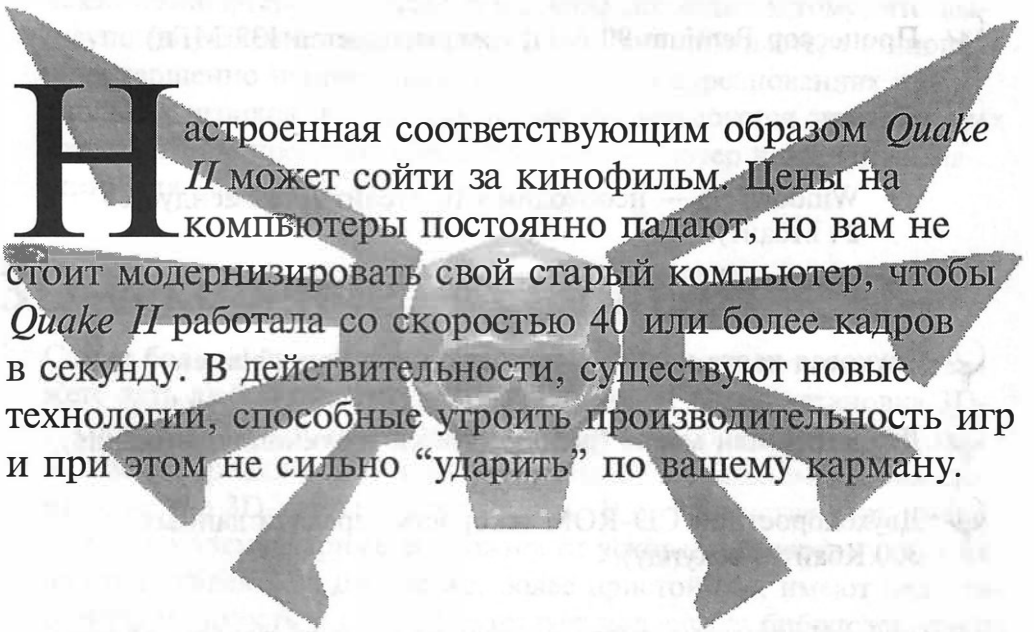
Эта команда предназначается для повышения скорости вывода изображения во время игры *DeathMatch*. Уменьшив разрешение текстур игроков, вы тем самым освободите ресурсы своей GL-карты для обработки изображений другого рода. Значение этого параметра, установленное по умолчанию в 0 (неуменьшенное разрешение), может достигать 4 (очень размытое изображение игроков).

GL_SATURATELIGHTING < ФЛАГ >

С помощью этой команды вы можете значительно повысить яркость изображения, но при этом оно будет перенасыщено. Имеет смысл использовать в темных местах. По умолчанию выключено (0).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Повышение производительности системы



Настроенная соответствующим образом *Quake II* может сойти за кинофильм. Цены на компьютеры постоянно падают, но вам не стоит модернизировать свой старый компьютер, чтобы *Quake II* работала со скоростью 40 или более кадров в секунду. В действительности, существуют новые технологии, способные утроить производительность игр и при этом не сильно "ударить" по вашему карману.

Базовая конфигурация

Минимальная конфигурация компьютера для игры *Quake II* следующая.

- Англоязычная версия операционной системы Windows 95 или NT 4 на 100% совместимом компьютере.
- Процессор Pentium 90 МГц (рекомендуется 133 МГц).
- Память:
  - Windows 95 — необходимо 16 Мбайт (рекомендуется 24 Мбайт).
  - Windows NT 4 — необходимо 24 Мбайт.
- Звуковая карта на 100% совместимая с Soundblaster.
- Джойстик или мышь (рекомендуется трехкнопочная мышь).
- Двухскоростной CD-ROM (скорость передачи данных 300 Кбайт в секунду).

В *Quake II* включена также поддержка игры по локальной сети и Internet с использованием протокола TCP/IP. К версии игры *GLQuake II* предъявляются дополнительные требования.

- 24 Мбайт ОЗУ для всех операционных систем.
- OpenGL-совместимый графический акселератор.

Вышеперечисленные требования к конфигурации компьютера — это "прожиточный минимум" для игры. Однако если вы будете

играть в *Quake II* на компьютере с процессором Pentium 90 МГц с 16 Мбайт ОЗУ, вы поймете, что такое мазохизм... Чем медленнее процессор, тем ниже будет производительность игры: очень сложные сцены и уровни будут сильно замедлять игру, порой превращая ее в показ слайдов.

Хотя и возможно играть в *Quake II* в однопользовательском режиме с минимальной конфигурацией компьютера, но многопользовательский *Deathmatch* в Internet — это совсем другая история. Противники-люди всегда быстрее и умнее искусственного интеллекта компьютера. Быстрый темп игры приводит к тому, что вышеупомянутая минимальная конфигурация компьютера становится совершенно непригодной для участия в соревнованиях нескольких игроков. К счастью, от вас не потребуется значительных затрат, чтобы превратить медленный компьютер в отличную машину для *Quake II*.

3D-ускорение — OpenGL

Самое большое увеличение производительности, которое вы можете дать любой системе, старой или новой — это установка 3D-ускорителя. Почти любая карта в наши дни содержит в себе элементы ускорения обработки трехмерных изображений. К сожалению, не все 3D-карты будут работать. В большинстве карт имеются только элементарные возможности ускорения, поэтому на них не стоит надеяться. Другие же, более пристойные, имеют недостаточную мощность и в них отсутствует поддержка библиотек, таких как OpenGL.

Выбор ускорителя

Игра *Quake II* может работать только с теми ускорителями, которые соответствуют стандарту OpenGL. Только некоторые 3D-карты специально спроектированы для использования в играх. В настоящий момент самыми лучшими ускорителями для *Quake II* считаются ускорители на основе чипсета Voodoo Graphics фирмы 3Dfx, такие как Canopus Pure3D, Diamond Monster3D, Orchid

Righteous3D, Deltron Flash3D и серия Obsidian фирмы Quantum 3D. Эти карты являются только ускорителями трехмерной графики, поэтому они не могут заменить обычную видеокарту. Вместо этого они вставляются в свободный слот PCI, а монитор и видеокарта подключаются к карте 3Dfx.

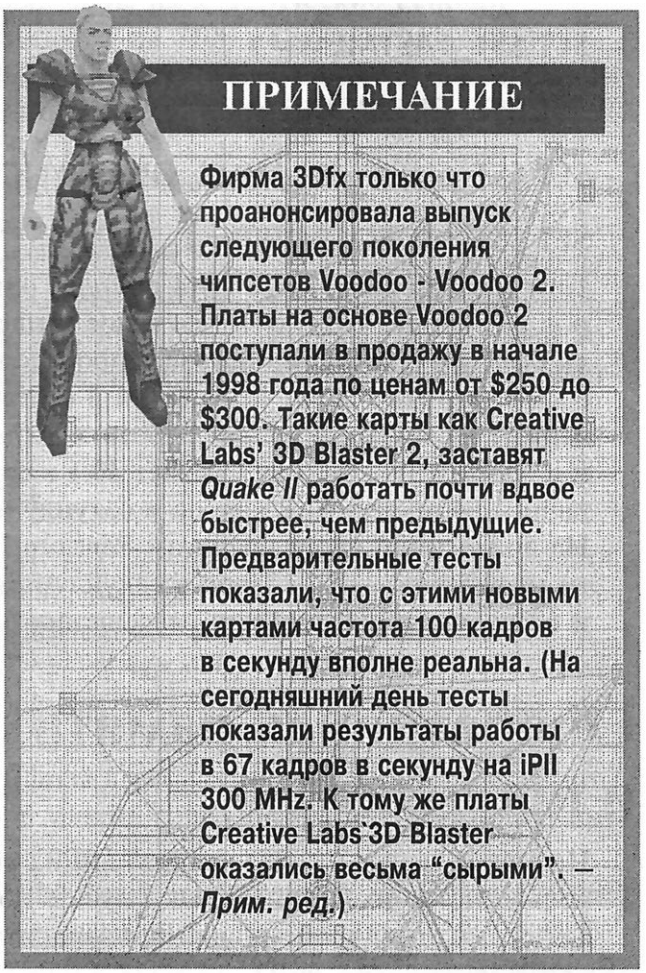
Вы можете купить карты Monster3D, Righteous3D и Flash3D за $150–$170. Эти карты основываются на одной и той же платформе Voodoo Graphics (спецификация для проектирования карт устанавливается производителем чипсета — платы, соответствующие этой спецификации, гарантированно будут совместимы со всеми спецификациями 3Dfx) и примерно одинаковы по производительности. Карта Canopus Pure3D стоит немного больше, около $180, но поставляется с вдвое большим, чем у других карт, объемом текстурной памяти. Большой объем текстурной памяти позволяет избежать подкачки текстур с жесткого диска. Серия карт Obsidian фирмы Quantum 3D использует несколько чипсетов Voodoo Graphics и почти в два раза превышает производительность других 3Dfx карт. Такие карты стоят не меньше $500, что уже слишком для бюджета большинства заядлых любителей *DeathMatch*.

К другим игровым 3D-чипсетам, пригодным для игры в *Quake II* GL, относятся 2D/3D Riva128 (чипсет nVIDIA RIVA128 лежит в основе таких карт, как Diamond ViperV330, Canopus Total3D 128 и Asus 3DexPlorer) и NEC PowerVR PCX2. Несмотря на то, что Riva128 — это превосходный Windows-ускоритель, который превосходит по 3D-производительности 3Dfx на быстрых системах (PII 266 и выше), отсутствие оптимизированных OpenGL драйверов под Windows 95 и NT заставляет данные карты проигрывать в производительности в *Quake II* на стандартных системах (на сегодняшний день доступны Beta-драйверы фирмы nVIDIA, которые более чем на 80% повышают производительность OpenGL по сравнению со старыми драйверами, неоптимизированными, хотя когда вы будете читать эти строки, выйдет окончательная версия драйверов. — *Прим. ред.*). Карты на основе чипсета PowerVR PCX2 быстры и очень недороги, благодаря уникальной архитектуре обработки изображений. Но производительность в GL невелика, и, как следствие, в *Quake II* цветное динамическое освещение

приведет к значительному падению скорости. В то время когда писалась данная книга, единственные приемлемые для *Quake II* ускорители основывались на чипсетах 3Dfx Voodoo Graphics. (Данная книга редактировалась на машине с DIAMOND VIPER V330. Эта плата с новыми драйверами показала превосходные результаты и часто обгоняла 3Dfx Voodoo. — *Прим. ред.*)

Производительность

Итак, чего можно ожидать от *Quake II,* обладая хорошей 3D-картой? В двух словах — очень многого! Большинство пользователей играют в *Quake II* с разрешением 320x200 с 256 цветами. В зависимости от скорости и качества их систем, частота кадров может быть от 15 (Pentium 90) до 50 (Pentium II 266) кадров в секунду. Сравним их с компьютером Pentium 90 с картой Monster3D. *Quake II* будет идти в разрешении 512x384 или 640x480 в 65 000 цветов. Процесс, известный под названием *билинейная*



ПРИМЕЧАНИЕ

Фирма 3Dfx только что проанонсировала выпуск следующего поколения чипсетов Voodoo - Voodoo 2. Платы на основе Voodoo 2 поступали в продажу в начале 1998 года по ценам от $250 до $300. Такие карты как Creative Labs' 3D Blaster 2, заставят *Quake II* работать почти вдвое быстрее, чем предыдущие. Предварительные тесты показали, что с этими новыми картами частота 100 кадров в секунду вполне реальна. (На сегодняшний день тесты показали результаты работы в 67 кадров в секунду на iPII 300 MHz. К тому же платы Creative Labs 3D Blaster оказались весьма "сырыми". — *Прим. ред.*)

фильтрация, сгладит выглядящие грубовато текстуры и, кроме того, освещение будет полноцветным. Вы можете записать несколько специальных установок в **.bat**-файл, которые значительно повлияют на производительность 3Dfx:

SET SST SCREENREFRESH = 60

SET SST GRXCLK = 57

SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL = 0

SET FX_GLIDE_NO_SPLASH = 1

SET SST FASTMEM = 1

SET SST_FASTPCIRD = 1

SET SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC = 0

SET SST_VIDEO_24BBP = 1

При разрешении 512x384 эта система показала в среднем 35 кадров в секунду, что более чем вдвое выше максимального показателя без карты. На компьютере с процессором Pentium 200 MMX с видеокартой Matrox Millennium 2 (которая, несмотря на поддержку OpenGL, не может работать с *Quake II* в GL режиме) и с Monster3D, *Quake II* выдает 40.1 кадров в секунду при разрешении 640x480 и 61.8 кадров в секунду при разрешении 512x384. На аналогично оборудованном Pentium II 266 показатели GL почти идентичны — 40 кадров в секунду при разрешении 640x480 и 62 кадров в секунду при разрешении 512x384.

Оперативная память и процессоры

Несмотря на то, что 3D-ускорители на сегодня доступны многим, большинство их не имеет. Они лучше потратят свои кровные деньги на увеличение общей производительности системы, чем

повысят производительность только видеосистемы и игр с трехмерной графикой. К счастью, цены на компьютеры падают почти с той же скоростью, как растет их производительность; современные мощные системы стоят половину того, чего они стоили бы два года назад.

Модернизация старушки

Самый простой способ увеличить скорость компьютера — заменить материнскую плату и центральный процессор. *Intel* в первых месяцах 1998 года снизила цены на классические Pentium и MMX-процессоры, минимум на $100 на многие модели и на треть уменьшила стоимость процессоров Pentium II. Цены на оперативную память также продолжают падать — сегодня 32 Мбайт ОЗУ стоят менее $100. Вы можете модернизировать Pentium 90 с 16 Мбайт ОЗУ до мощного Pentium 200 MMX компьютера с 32 Мбайт памяти менее, чем за $300. На такой системе *Quake II* будет работать как по маслу, выдавая от 35 до 45 кадров в секунду. Если вы поставите еще больше памяти, это уменьшит задержки при загрузке уровней и избавит вас от случайных замедлений во время игры, проявляющихся вследствие свопинга памяти и жесткого диска.

Битва процессоров

Центральные процессоры, которые конкурируют с процессорами серий Pentium и Pentium II, такие как Cyrix 6x86MX и AMD K6 MMX, обладают производительностью Pentium II при ценах уровня Pentium MMX. Однако эти недорогие процессоры имеют недостаток, который проявляется в программах, интенсивно использующих математический сопроцессор, например *Quake II*. Эти процессоры выигрывают в цене с подобными процессорами фирмы *Intel*, поскольку в них не реализованы некоторые особенности математического сопроцессора.

Вычисления с плавающей точкой, как правило, не используются в повседневных деловых приложениях или играх — они прерогатива приложений для рабочих станций. Игра *Quake II* во многом

рассчитана на оптимизацию математического сопроцессора процессоров Pentium и Pentium II. Во время разработки своих процессоров фирмы AMD и Cyrix обратили внимание, что сопроцессор используется очень редко и приняли решение не затрачивать на его проектирование слишком много усилий. Так же дело обстоит и с модулем MMX. Рассчитывайте, что производительность процессоров K6 и 6x86MX будет ниже производительности процессоров Pentium и Pentium II где-то на 20—50%. Следует отметить, что данный недостаток не проявляется при работе с установленной картой 3Dfx.

Подробности тестов

Вы сами можете определить производительность вашей системы. Для этого наберите с консоли команду **timerfresh.** Однако результаты этой команды сильно зависят от вашего положения в игре. Если вы стоите в узком и коротком коридоре, то результатом теста будет значение около 70 кадров в секунду. На открытом пространстве количество кадров в секунду может уменьшится до 25-30. Более стабильные результаты можно узнать с помощью команды **timedemo**. Эта команда запускает демонстрационную игру и измеряет время демонстрации.
Пример. Нажмите <~> и введите команду **timedemo 1**. Затем введите команду **map demo1.dm2** и выйдите с консоли.
На web-сервере *Reactor Critical* **http://ixbt.stack.net/Reactor** собраны результаты тестирования наиболее популярных ускорителей. Также на сервере находится самая свежая информация о мире трехмерной графики.

Послесловие

Радует то, что компьютеры становятся невероятно быстрыми — индустрия программного обеспечения развивается дальше. *Quake II* посчастливилось родиться в то время, когда технология графики достигла новых высот — уже “оперившаяся” индустрия

3D-ускорителей переживает бум, регулярно разрабатывая все более быстрые и более дешевые технологии. Это направление индустрии заставляет каждого производителя компьютерных игр включать поддержку этих технологий в свои продукты, а некоторые игры, которые будут выпущены в 1998 году похоже, будут иметь в своем списке обязательных требований графический ускоритель уровня 3Dfx.

Аналогично, цены и производительность процессоров продолжают "шагать" дальше. Компьютеры начинают "посягать" на сферы влияния специализированных графических станций, а такие игры, как *Quake II* демонстрируют, что недорогие системы потребительского уровня быстро становятся мощными платформами для великолепных и захватывающих боевиков.

Мендоза, Джонатан, **Фонг**, Денніс, **Хванг**, Кенн
М50 Quake II. Стратегії та секрети. Офіційний посібник: Пер. з англ. — К.; М.; СПб. : Діалектика, 1998. — 288 с. : іл. — Парал. тит. англ.

ISBN 966-506-142-9 (рос.)

Гра Quake II — це справжній витвір мистецтва дійсно видатних програмістів та дизайнерів фірми id Software. Якщо ви до ранку сидите перед комп'ютером, але ніяк не можете знайти останній секрет на цьому рівні — ця книжка саме для вас. Тут описана стратегія проходження кожного рівня та зібрані описання абсолютно всіх таємних місць.

Тим, хто вже пройшов Quake II до самого кінця, ця книжка теж знадобиться. Чемпіон світу з гри в Quake розповідає про свої улюблені прийоми, які допомогли йому виграти "Феррарі" у провідного програміста id Software — Джона Кармака. Глава, присвячена консолі Quake II, та додаток допоможуть використати всю потужність вашого комп'ютеру, а також підкажуть, як настроїти гру згідно з вашими бажаннями.

ББК 32.973.2

Науково-популярне видання

Мендоза Джонатан, **Фонг** Денніс, **Хванг** Кенн

Quake II. Стратегії та секрети.

Офіційний посібник

Літературний редактор *К.П. Перестюк*
Художній та технічний редактор *О.М. Драченко*
Коректори *З.В. Александрова, О.В. Мішутіна*

Оригінал-макет підготовлений у відділі комп'ютерної верстки видавництва "Діалектика"

Фінансове обслуговування АБ "Старокиївський банк"

Підписано до друку 03.04.98. Формат 70x100/16. Папір офс. №1.
Гарнітура Times. Друк офсетний.
Умовн.друк.арк. 23.22. Обл.-вид. арк. 15,7. Зам. 8-85.

Надруковано з готових фотоформ на АТ "Книга".
Україна, 254655, МСП, Київ-53, вул. Артема, 25.

информационно-
аналитическое
агентство

Гроші та світ

предлагает:

журналы
«ФИНАНСОВЫЕ РИСКИ»
«МИР ДЕНЕГ»

ежедневную оперативную
и аналитическую информацию
о состоянии финансовых рынков Украины

еженедельные информационные обзоры
«Пресса о банках Украины»
«Пресса о политических партиях Украины»
«Пресса о политических
и государственных деятелях Украины»

Адрес редакции:
252023, Киев-23, ул. Шота Руставели 39/41,
офис 7–18,

телефоны: (044) 220-68-09 (добавочный 1-25, 1-26)
(044) 220-75-52

E-mail: DROB@UICE.KIEV.UA

UKRAINIAN BUSINESS NEWS

ИНФОРМАЦИОННО-ИЗДАТЕЛЬСКИЙ КОНЦЕРН

ПРЕДСТАВЛЯЕТ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК

Основные рубрики:
- Финансы и налоги • Документы
- Экономика • Политика • Товарные рынки
- Промышленность, новости компаний
- Транспорт • Автопилот
- Компьютерные технологии • Безопасность
- Работа, трудоустройство • Образование
- Туризм • Прайс-листы • Светская хроника
- Реклама • Week-end

ТИРАЖ – 54 ТЫСЯЧИ

Каждый, кто подписался на нашу газету, получает право на публикацию в рубрике «Прайс-листы» 10 ПОЗИЦИЙ БЕСПЛАТНО!
Стоимость подписки: 1 месяц - 3 грн. 51 коп., 3 месяца - 10 грн. 53 коп., 6 месяцев - 21 грн. 06 коп.

и серию справочников библиотеки UBN:

СПРАВОЧНИК НОРМАТИВНЫХ АКТОВ ПО ТАМОЖЕННЫМ ПЛАТЕЖАМ И СБОРАМ В УКРАИНЕ

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ МЕДИЦИНСКОГО СТРАХОВАНИЯ

Адрес: 270076, г. Одесса, а/я 78, пл. Независимости, 1, офис 411-а.
Тел./факс: (0482) 66 00 53, 65 71 36, 69 93 41.

UKRAINIAN BUSINESS NEWS

ИНФОРМАЦИОННО-ИЗДАТЕЛЬСКИЙ КОНЦЕРН

ПРЕДСТАВЛЯЕТ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК

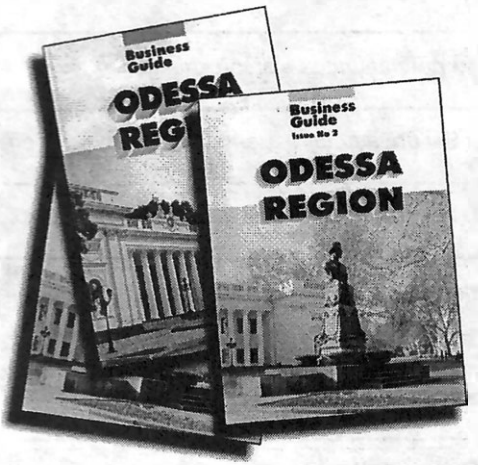
Основные рубрики:
- Политика • Документы • Финансы и налоги
- Таможня • Фондовый рынок • Приватизация
- Промышленность • Транспорт • Автопилот
- Рынок товаров и услуг
- Компьютерные технологии • Безопасность
- Рынок труда • Образование • Медицина
- Городская жизнь • Прайс-листы • Реклама
- Дайджест зарубежной печати, кроссворд

UBN ЕЖЕНЕДЕЛЬНАЯ ГАЗЕТА ОДЕССКИЕ ДЕЛОВЫЕ НОВОСТИ

ТИРАЖ – 31 ТЫСЯЧА

Каждый, кто подписался на нашу газету, получает право на публикацию в рубрике «Прайс-листы»10 ПОЗИЦИЙ БЕСПЛАТНО!
Стоимость подписки: 1 месяц - 3 грн. 95 коп., 3 месяца - 11 грн. 85 коп., 6 месяцев - 23 грн. 70 коп.

и серию справочников библиотеки UBN:



БИЗНЕС-ГИД ПО ОДЕССЕ И ОДЕССКОМУ РЕГИОНУ

Адрес: 270076, г. Одесса, а/я 78, пл. Независимости, 1, офис 411-а.
Тел./факс: (0482) 66 00 53, 65 71 36, 69 93 41.

Quake II. Стратегии и секреты. Официальное издание

Просим заполнить и вернуть анкету, тогда Вам

бесплатно вышлют каталог издательства "Диалектика"

1. *Отметьте, пожалуйста, три наиболее важных фактора, которые повлияли на Ваше решение приобрести эту книгу:*

   - ☐ Информация на обложке книги
   - ☐ Дизайн обложки
   - ☐ Оглавление
   - ☐ Известность автора
   - ☐ Известность серии
   - ☐ Цена книги
   - ☐ Иллюстрации или цветная вклейка
   - ☐ Наличие компакт-диска или дискеты
   - ☐ Качество верстки
   - ☐ Качество полиграфии
   - ☐ Другое (укажите, пожалуйста):

     _____

2. *Как Вы впервые узнали об этой книге?*

   - ☐ Увидел в каталоге издательства
   - ☐ Порекомендовали продавцы книжного магазина
   - ☐ Увидел в книжном магазине
   - ☐ Рекомендовали друзья или сослуживцы
   - ☐ Прочитал статью о книге в (укажите журнал или газету):

     _____

   - ☐ Увидел рекламу в (укажите, пожалуйста, где вы увидели рекламу этой книги, например в метро):

     _____

   - ☐ Другое (укажите, пожалуйста):

     _____

3. *Что Вам понравилось в этой книге?*

   _____

4. *Что бы Вы добавили, изменили, удалили в следующем издании этой книги?*

   _____

5. *Ваши замечания к переводу и редактированию:*

   _____

6. *Укажите род Вашей деятельности:*

   _____

7. *Опишите, пожалуйста, параметры Вашего компьютера (тип процессора, объем ОЗУ и жесткого диска):*

   _____

8. *Ваш почтовый адрес:*

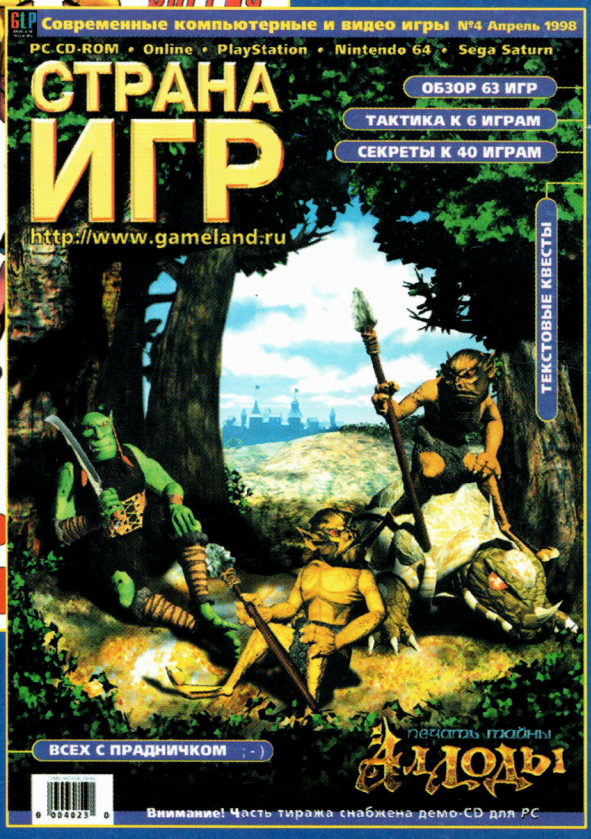
   _____

Заполненную анкету просим отправить по адресу:

Украина, 252150, Киев - 150, а/я 152

ДИАЛЕКТИКА®

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ЖУРНАЛЫ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО- ИГРАХ



http://www.gameland.ru

GAMELAND publishing

Распространение: (095) 288-3218 Реклама: (095) 797-1489

ПРИГОТОВЬТЕСЬ К САМОМУ ВАЖНОМУ БОЮ В ВАШЕЙ ЖИЗНИ!

Вы прошли через все трудности DOOM и DOOM II, добились совершенства в Quake, но Quake II потребует от вас намного больше сил. Изощренный искусственный интеллект врагов, новое оружие и монстры, отличный DeathMatch — здесь все против вас.

Хотите пройти все 30 уровней Quake II на одном дыхании? Обратитесь к Джонатану Мендозе (Jonathan Mendoza) — некоронованному королю трехмерных игр. И когда вы будете готовы к великой войне, компания Gamers Extreme и чемпион мира по игре в DeathMatch — воин Thresh, приподнимут покров таинственности над секретами и стратегиями, которые помогли ему выиграть „Феррари" у Джона Кармака (John Carmack) — ведущего программиста id Software!

В этой книге вы найдете:

- **Подробные описания** каждого уровня однопользовательской игры
- **Полное руководство по многопользовательской игре** в Quake II, написанное Thresh из компании Gamers Extreme!
- **Тактику сражения** со всеми силами Строггов — от Паразитов и Берсеркеров до Танков и Десантников
- **Рекомендации экспертов** по использованию команд консоли Quake II
- **Советы, которые помогут выжать всю мощь из вашего компьютера** до последней капли и прочувствовать всю прелесть Quake II!

www.idsoftware.com

www.gamers.com

www.dcp.kiev.ua

ISBN 966-506-142-9

98142

9 789665 061427

Gamers Extreme (GX) публикует самые подробные обзоры компьютерных игр. Со времени основания в 1996 году GX получила всеобщее признание благодаря своему замечательному Web-узлу (*http://www.gamers.com*) и участию в международных соревнованиях по компьютерным играм. Цель GX — обеспечить мир многопользовательских игр самой подробной и авторитетной информацией от лучших игроков нашей планеты.

ОБ АВТОРАХ

Джонатан Мендоза — автор нескольких бестселлеров издательства Sybex в серии Стратегии и секреты, в частности книг о таких играх, как Doom, Duke Nukem и Shadow Warrior. Джонатан живет в Остине, штат Техас, где он играет на гитаре в гаражном оркестре (пока!). Деннис Фонг (по прозвищу Thresh — "Молотилка") — лучший игрок в Quake во всем мире. Он не проиграл ни одного матча в главных соревнованиях США; в настоящий момент живет в Беркли, штат Калифорния. Деннис Фонг — основатель и главный специалист по играм компании Gamers Extreme. Кенн Хванг (по прозвищу Spear — "Дырокол") — главный редактор Gamers Extreme и заядлый игрок. Даже он не думает, что такой род занятий сойдет за настоящую работу, и надеется, что его родители никогда не узнают, как он проводит учебное время.

Мендоза
Фонг
Хванг

QUAKE II

Официальное руководство

Стратегии и секреты